

2'99€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS
HOBBY PRESS
Ninte
¡PÓSTER GIGANTE!
POKéMON ESMERALDA
¡Con fichas de los 202 Pokémon!
¡ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DE 2005!
REGALAMOS 2 GB MICRO Y 2 NINTENDO DS
500 TRUCOS
POKéMON
Los mejores trucos para Esmeralda, Rubí, Zafiro, Rojo Fuego y Verde Hoja
Nº 159
FEBRERO 2006
TODAS LAS NOVEDADES QUE VIENEN PARA DS Y GC
MARIO & LUIGI DS
ANIMAL CROSSING DS
FIFA STREET 2
SPLINTER CELL 4
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT



La Pesadilla ha comenzado...
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
De TIM BURTON
El Rey CalaBaZa
Conviértete en Jack Skellington y lucha contra Oogie con un arsenal de armas extraordinarias.
Explora lugares misteriosos como la Plaza de la Ciudad de Halloween.
Comparte con tus amigos unos minijuegos alucinantes.
7+
www.pegi.info
BUENA VISTA INTERACTIVE
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.es
www.buenavistagames.com
© Touchstone Pictures. NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved.

SUMARIO



PORTADA

¡Los 500 mejores trucos para POKéMON ESMERALDA!

¡Recarga la batería de tu SP porque vas a estar días enteros probando trucazos!

PÁGINA 52



NOVEDAD



DRAGON BALL Z SW2

Los mejores combates con Goku... ¡en tu DS!

PÁGINA 30

GUÍA COMPLETA

¡1ª entrega del paso a paso de POKéMON XD!

¡Sigue nuestro recorrido y hazte con todos los Pokémon oscuros!

PÁGINA 66

PREVIEW

¡MARIO & LUIGI ya vienen a tu DS!

Pequeñajos y cabezones o grandotes y con su mostacho, los dos hermanos serán los protas del RPG más loco de DS.



PÁGINA 18

REPORTAJE



ANIMAL CROSSING DS: ¡las visitas Wi-Fi están de moda!

¡Entérate de cómo es el juego que está arrasando en DS!

PÁGINA 36

El **31 de marzo** algo terrorífico llega a DS, palabra de **Capcom.**

¡¡SE ACERCA «RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE»!!

¿Dispuesto a pasar miedo? La nueva entrega de «Resident Evil» para DS está a punto de llegar y nos tiene preparadas un montón de sorpresas.

¡Chicos y chicas, el genial «Resident Evil» cumple **10 añitos** asustando al personal! Cómo pasa el tiempo, eh. Y qué mejor que celebrarlo con un superestreno, nada menos que la versión exclusiva para Nintendo DS que llegará el **31 de marzo.** Su oferta promete cautivarnos de nuevo: mezclará los elementos más característicos de la versión original, del primero de la saga, con las opciones y posibilidades de la DS. Eso quiere decir que cada pasillo, cada habitación y cada zombie o héroe mostrarán el mismo grado de detalle gráfico que las demás versiones "grandes", la misma solidez e incluso las secuencias de vídeo, pero además podremos tocar la pantalla y usar el micro para avanzar, atacar, curar a nuestros amigos...

Pues sí, **el puntero jugará un papel importante** en esta entrega. Con él manejaremos el cuchillo en una pelea, nos libraremos de los zombies que nos retengan... Con el micrófono podremos hacer el boca a boca a los amigos que estén heridos, apagar velas...

La acción de «Deadly Silence» transcurrirá en la pantalla táctil; en la superior seguiremos el mapa, y los datos de munición y energía (que sabremos por el color de la pantalla). Casi la mitad de los puzzles del original se han retocado para adaptarlos a las funciones de DS, y los retos nuevos utilizarán micro y puntero a tope.

El juego incluirá **dos opciones multijugador:** cooperativo y todos contra todos. En ambas habrá un máximo de cuatro jugadores, todos con su cartucho. Podréis elegir entre **9 personajes** para jugar en tres localizaciones distintas. En modo cooperativo trabajaremos juntos para resolver puzzles, encontrar ítems... y en el competitivo rivalizaremos por conseguir esos objetivos antes que nadie. ¡Que llegue ya marzo!



¡Qué miedo! *Las escenas clásicas del juego, los monstruos, la sangre permanecerán intactos en esta versión, aunque la localización de los zombies será totalmente diferente.*

¡YA HAY JUEGO OFICIAL DE LAS OLIMPIADAS DE 2008!

Sega se ha hecho con esta licencia, y planea lanzar varios títulos Olímpicos.

Van a ser unas olimpiadas históricas, y con el sello de Sega en las conversiones a consolas, el éxito de los juegos también está garantizado. La compañía japonesa declara su entusiasmo con este acuerdo, que se alargará hasta el 2009, y nosotros vamos a disfrutar con su experiencia en juegos deportivos. Lo que preparan incluirá deportes de todo tipo: tiro con arco, boxeo, baloncesto, tenis de mesa, taekwondo, levantamiento de pesos y así hasta **27 actividades olímpicas.** Estaremos atentos porque además no será el único juego olímpico que preparan.



¡LLEGA LA SUDOKU-MANÍA!

Están en los diarios, en las revistas, y ahora desatarán la locura en tu GBA.

¿Quién no ha hecho nunca un Sudoku? **Sudoku es el pasatiempo de moda;** el puzzle que está recuperando la materia gris despistada en nuestro cerebro. De la mano de la compañía Mastiff, el Sudoku se estrenará en GBA con **«Dr. Sudoku».** Esta **diversión matemática** consiste en una cuadrícula de 3 por 3 bloques (cada uno con 3 por 3 filas de números) en los que hay que completar los huecos vacíos con números del 1 al 9 sin que se repitan en la misma fila o columna. En el juego habrá **1.000 diferentes,** un tutorial y un modo para crear tus propios Sudokus. A ver si pronto lo anuncian aquí.



Completa las cuadrículas con números del 1 al 9 sin repetirte en la misma fila o columna.

«Dr. Sudoku» tendrá más de 1.000 retos diferentes y un modo para crear los tuyos.

¡Perros del infierno! *Cuando veas a estos simpáticos perritos (nada que ver con los de «Nintendogs») aparecer en tu consola DS, intenta no gritar. Porque después llegarán más bichos, todos zombies y mutantes, con un diseño tan realista que seguirán dándote ganas de soltar un alarido. Bueno, por lo menos tú trata de no cerrar los ojos, que si no es peor...*

Adaptado a DS. *«Deadly Silence» mantendrá el sistema de control de la saga, pero usaremos el puntero para manejar el cuchillo, quitarnos a los zombies de encima...*

Doble pantalla. *La acción será en la pantalla inferior, y mantendrá esta perspectiva. En los combates, sin embargo, la vista pasará a primera persona.*

¡Novedades! *Esta versión está basada en el juego original, pero sólo un 40% será igual; el resto ha sido reconstruido desde cero, puzzles, habitaciones, enemigos...*

ESTE VERANO TIENES UNA CITA CON SAMUS ARAN EN TU DS

La versión completa de «Metroid Prime Hunters DS» verá la luz por fin durante el mes de junio.

El sistema Alimbic guarda poderosos secretos protegidos por las armas más avanzadas. Hasta allí ha acudido Samus, enviada para evitar que esos secretos caigan en las manos equivocadas; y hasta allí han ido también cazarrecompensas de todas partes del universo para hacerse con ese poder. Lo que espera a Samus en el nuevo Metroid de DS es **una batalla sin cuartel en la que dominarán la acción y el dinamismo.** En modo individual recorreremos el sistema buscando tesoros y dando caña a los cazadores rivales. Pero lo mejor vendrá en un **multijugador que promete piques**, con hasta cuatro jugones y un solo cartucho enfrentados en un "todos contra todos" que no te permitirá relajarte. Las noticias dicen que estará listo en junio, pero la sorpresa puede saltar y que llegue en mayo. Rezando estamos.



Más acción. *El nuevo Hunters de DS tendrá un pelín menos de exploración y más acción que en GameCube.*

NAMCO PRESENTA SU NUEVO «BATEN KAITOS II»

El esperado RPG saldrá para GameCube a lo largo de 2006.

Hace ya un año, Namco nos dejó a todos locos con su «Baten Kaitos», un RPG que pronto se convirtió en uno de nuestros favoritos de GameCube. Nos capturaron sus **originales batallas de cartas y sobre todo la ambientación y aspecto gráfico,** todo un flipe.

Ahora acaban de anunciar la nueva entrega, y aunque no confirman fecha de estreno, al menos nos han mostrado las primeras pantallas. Como veis, el diseño será tan espectacular como el original, y el argumento nos trasladará 20 años antes, con actualizaciones en el sistema de combate: nuevas cartas, muchas más sorpresas...



Impactante. *Las batallas de cartas serán tan espectaculares como en la primera parte, y la ambientación aún más vistosa.*

Héroes mitológicos. *Los desarrolladores de Monolith Software nos trasladarán al mundo sobre las nubes de la primera entrega, sólo que 20 años antes. Controlaremos a Sagi, uno de los mejores luchadores de la fuerza de élite del imperio.*

NINTENDATA

100

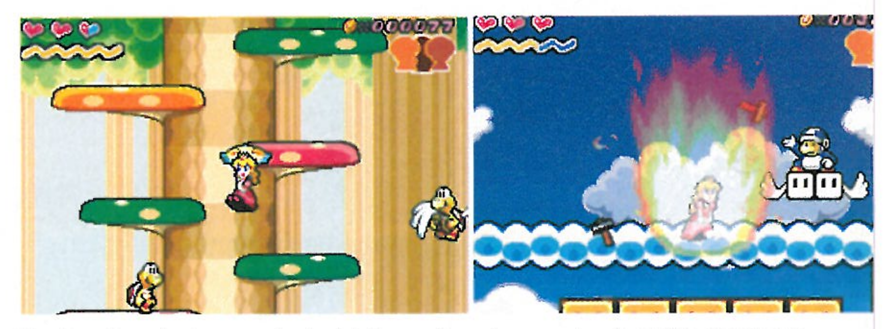
Este es el número de tiendas propias que Game-Centro Mail ha abierto en España.

¡Enhorabuena, chicos! En un sólo año, la popular cadena de tiendas de videojuegos Game-Centro Mail ha duplicado el número de tiendas en propiedad (recordemos que en sus inicios pusieron en marcha un sistema de franquicias). En este positivo 2005 para Centro Mail, la cadena ha abierto 53 nuevas tiendas, ha superado en un 35% la facturación de 2004, ha creado más de 200 empleos, ha estrenado nuevas oficinas... En fin, que reiteramos nuestras felicitaciones y que ojalá el año que viene les vaya aún mejor.

ESTA VEZ, LA PRINCESA ESTÁ ARMADA Y ES MUY PELIGROSA

Peach irá al rescate de su amado Mario (y de Luigi) en su estreno en DS.

La princesa Peach llevaba ya un tiempo deseando dejar a un lado su imagen de "mujer florero", siempre secuestrada por Bowser y rescatada por Mario. Como los tiempos cambian, la guapa Peach ha decidido tomar cartas en el asunto. Con su **sombrilla rosa** como principal arma defensiva (y ofensiva), y la posibilidad de cambiar de estado para volar, o quemar objetos, la princesa se pondrá en pie de guerra en «Super Princess Peach» para Nintendo DS. En este nuevo arcade, la princesa viajará a través de **ocho enormes mundos y su desarrollo será plataformero a tope.** Lo esperamos para mayo. ¡Y desde luego será todo un puntazo manejar a la princesa con el puntero!



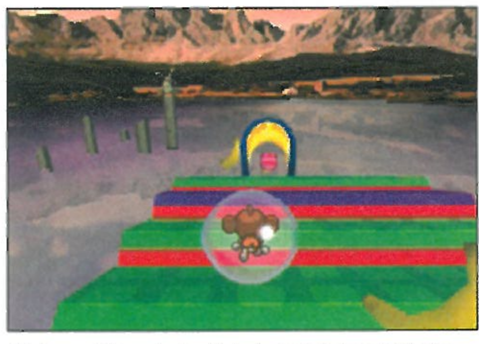
Peach protagonizará un arcade de plataformas lleno de momentos de acción. La princesa no dejará títere con cabeza a base de "sombrillazos". Todo sea por rescatar a Mario...

LOS MONOS MÁS LOCOS, A LA CONQUISTA DE NINTENDO DS

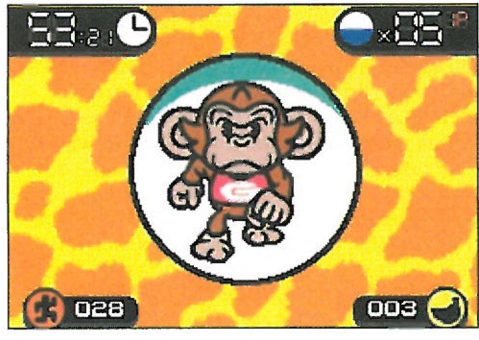
«Super Monkey Ball: Touch & Roll» llegará a la doble pantalla en marzo.

Sega y Atari nos traerán el estreno de «Super Monkey Ball» en Nintendo DS. En «SMB Touch & Roll» utilizaremos el puntero para manejar a nuestros monos "embolados" por la pantalla superior. Ya sabréis que la cosa va de guiar a los colegas por laberintos de todo tipo intentando que no se caigan. Esto podréis hacerlo en la pantalla táctil usando el puntero. Llegas a la meta con el mono y, ¡zas!, se abren nuevos mundos.

En esta versión habrá **10 nuevos escenarios con más de 50 niveles** de estreno, que podremos disfrutar para un solo jugador en modo "Desafío". Y cuando os lo terminéis, tranquilos, habrá más: **seis modos multijugador** diferentes (carreras, combate, mini-golf...) que podremos poner a prueba en **partidas Wi-Fi.** Al loro con los nuevos miijuegos, Mono Jockey y Mono Guerras, van a dejarte huella.



¡Qué guay! Sega ha trasladado toda la jugabilidad y simpatía de los monos "rodantes" a la pantalla de DS.



Esta vez guiar a los monos por los laberintos será mucho más fácil: lo haremos con el puntero.



¡Nuevo Juego de Cartas Coleccionables DRAGONBALL!
¡Revive las aventuras de
Goku y sus amigos!
Disponible
15
Febrero
DRAGON BALL
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
¡Con el nuevo juego de cartas coleccionables de Dragonball, revive las batallas más importantes de Goku y sus amigos! ¡Demuestra lo hábil y poderoso que puedes llegar a ser para hacer triunfar a tu equipo de super-guerreros!
BANDAI
© 1986 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Licenciado por AB DROITS AUDIOVISUELS
AB

NOTICIAS

TAK PREPARA UN NUEVO DESAFÍO

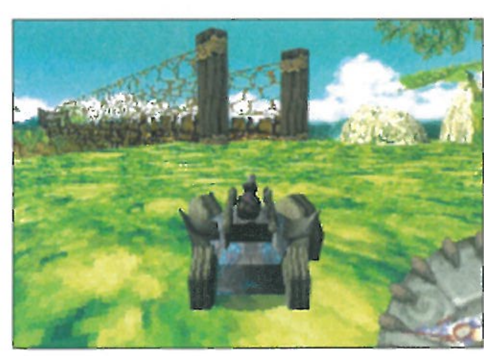
En febrero, THQ lanzará «Tak: Great Juju Challenge» para DS y Game Boy Advance.

Una mezcla de **plataformas, acción, puzzles, saltos con inteligencia,** en fin un poco de todo es lo que nos encontraremos en la tercera entrega de Tak, el aprendiz de hechicero, cuando se estrene en DS y GBA en febrero.

El gran desafío Juju será una sucesión de pruebas y misiones de lo más divertidas que Tak y Lok, los "protas" que ya conocemos de la saga, tendrán que afrontar mientras evitan/se deshacen de Jujus, animales salvajes y adversarios de otras tribus. Ah, sí, que no dijimos que el objetivo de esta competición es ver qué tribu es la más guay del mundo. Bueno, claro, eso lo decidiréis vosotros, cumpliendo los objetivos del juego; de lo demás se encargará THQ, que quiere a dar vidilla a la **pantalla táctil para hechizos** y alguna que otra sorpresa, y caña extra al micrófono. No os pongáis nerviosos, en febrero estarán ambas versiones disponibles. La de GBA será igual de guapa, pero en las pruebas no podréis usar el puntero, que hay que decirlo todo.



Tak se presentará en DS con el mismo look que ha lucido en las versiones "grandes", así de guay.

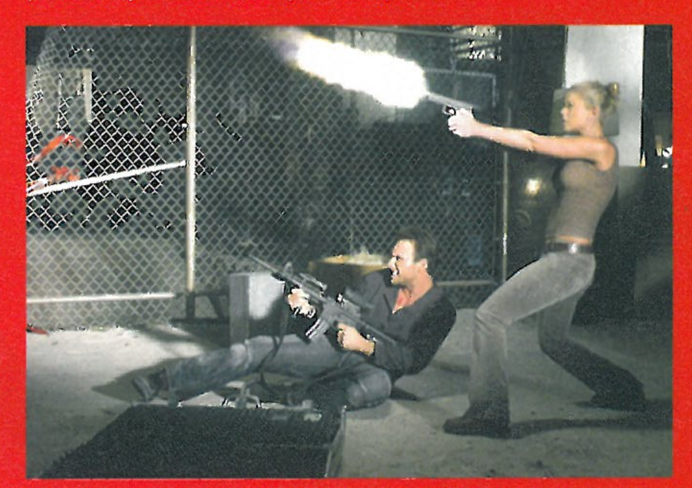


La acción quedará en la pantalla superior, donde Tak tendrá que afrontar misiones de todo tipo.

'ALONE IN THE DARK', EN LA PANTALLA GRANDE

La película basada en el juego se estrena el 20 de enero en cines.

'Alone in the Dark' está ya en los cines, ha sido rodada por Uwe Boll (que filmó 'House of the Dead') y la protagonizan **Christian Slater, Stephen Dorf y Tara Reid.** Slater es Edward Carnby, un detective experto en fenómenos sobrenaturales y misteriosas civilizaciones. Ahora se va a enfrentar a su peor caso, que para colmo tiene que ver con su propio pasado. La cinta de Lions Gate Films promete acción, subidón de adrenalina y tensión como para taparse los ojos. Así que ya sabes, si te gustó el videojuego, no puedes dejar de ver esta flipante adaptación.



Slater y la guapa Tara Reid protagonizan una peli de terror con mogollón de efectos especiales y una historia como la que jugaste en tu consola.

BANDAI LANZA LAS NUEVAS CARTAS DE DRAGON BALL

Revive las batallas más emocionantes de Bola de Dragón.

En febrero, Bandai lanzará la Serie 1, que se compone de **134 cartas diferentes,** de ellas 50 exclusivas de los mazos iniciales de Super Saiyans y Enemigos. Cada baraja incluye **32 cartas** (1 holográfica y 2 raras), libro de reglas, tapete y póster con imágenes de todas las cartas disponibles.

El objetivo es dejar al rival sin cartas a través de tus ataques o usando especiales. Se juega sobre un tapete con dos grandes áreas: la de apoyo, donde se usan las cartas de efectos, y la de combate, desde donde se lanzan los ataques más poderosos. En **2006 saldrán la series 2 a 4,** con ampliaciones de 78 cartas que potenciarán las opciones de juego, y se convocarán torneos locales, ligas y hasta un campeonato nacional.



La Serie1 se compone de 134 cartas así de chulas, traducidas de la versión japonesa.

Hay cuatro tipos de cartas y *todas reproducen fielmente el espíritu de la mítica serie:*
-Personajes: con tus héroes y villanos favoritos.
-Escena: potencian los ataques o reducen los del rival.
-Dragon ball: junta 7 y podrás invocar a Shenron.
-Shenron: crean un efecto tan poderoso que ganarás todo.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

ENCUESTA

CONSOLA NINTENDO DS + NINTENDOGS
Mercedes Siverio (Las Palmas)

CONCURSO POKéMON XD

CONSOLA GC + JUEGO POKéMON XD
Miguel Ángel Moya Hernández (Murcia)

JUEGO POKéMON XD
Alejandro Largacha Ferreras (Álava)
Aitor Sánchez (Barcelona)
Miguel Grimaldi (Cádiz)
Álvaro Marín (Cantabria)
Enrique Luís Porras (Córdoba)
José Alonso (Granada)
David Pérez (Huelva)
Ignacio Moreno (Madrid)
José Enrique Bravo Gómez (Málaga)
Martín Canovas (Murcia)
Juan Manuel Couñago (Pontevedra)
Jaime Balaguer (Tarragona)
Arancha León Daza (Toledo)
Esteban Gimeno (Zaragoza

NINTENDO DS

3+
www.pegi.info







DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR.

Desliza tu lápiz por la pantalla táctil, guiando y trazando el camino de Kirby por tierra, mar y aire.

Márcale el camino a través de ocho mundos distintos y más de 40 retos alucinantes, y siente la aventura de Kirby como nunca.



3D

¡EN MARZO, ACTÍVATE!

¡MANTÉN EL CEREBRO EN FORMA CON TU DS!

¡¡Llegan nuevos retos a tu DS!! Aquí te presentamos dos juegos que van a activar la materia gris de tu cerebro.

El **profesor Kawashima** es un famoso científico cuyas investigaciones han demostrado que si un cerebro no se ejercita, acaba envejeciendo: pierde memoria, se reduce su creatividad... pero este proceso se puede evitar. ¿Cómo? **Haciendo "gimnasia cerebral"... y la idea es utilizar tu DS para ello.**

Con esta base, Nintendo ha creado tres títulos que incluyen retos y pruebas de todo tipo pensadas para cualquier edad. En **«Brain Training»**, el primero de los juegos que veremos en marzo, **la propia consola calculará tu edad cerebral,** y a partir de ahí diseñará ejercicios para mejorar los campos donde estés más flojo. Habrá pruebas de retentiva, cálculo, lógica, memoria, rapidez mental... El juego dibujará un gráfico que te informará de tus progresos. ¡¡Y la versión europea incluirá un Sudoku, la diversión de moda!!

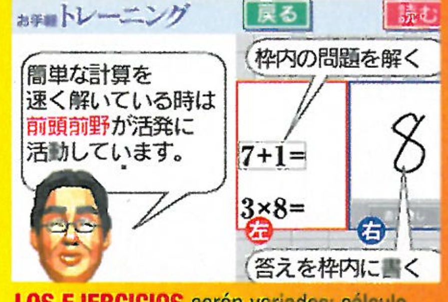
El siguiente título es **«Brain Excercise»**; será un poco menos "sesudo" que el «Training» pero igual de excitante para tu cerebro, con cientos de pruebas tan imaginativas como divertidas. Y se habla de un tercer título de la serie, que estará basado en un **traductor de inglés,** y promete mucha chispa. En fin, que este año los chicos de Nintendo van a explotar a tope las funciones de su DS.

BRAIN TRANING

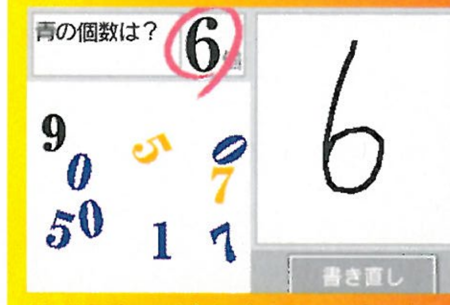
Para jugar, abrirás la consola como un libro, y las pantallas quedarán a izquierda y derecha.



AL EMPEZAR EL JUEGO la consola evaluará nuestra edad cerebral y aptitudes.



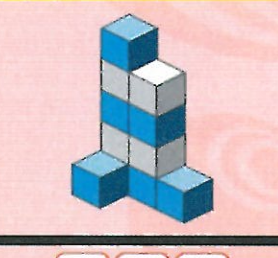
LOS EJERCICIOS serán variados: cálculo, memoria, e incluso estímulo de la creatividad.



EL JUEGO nos irá dando información sobre la evolución de nuestras habilidades.

BRAIN EXERCISE

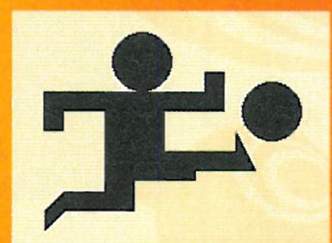
El segundo juego de la serie llegará un mes después que el primero, y nos propondrá ejercicios y actividades más "ligeras" y variaditas que el «Training».



LOS EJERCICIOS plantean retos para todas las edades, y el nivel de dificultad será progresivo.




EL JUEGO estará diseñado para utilizar plenamente la pantalla táctil, todo se hará vía puntero.




CIENTOS DE PRUEBAS de todas las características pondrán a prueba tu "materia gris".


NUEVA REVISTA
23 PEGATINAS DE POKéMON
POR SÓLO 2,95€
APRENDE Y JUEGA CON POKéMON
¡NUEVA Y DIVERTIDA!
Juega con Pokémon y...
Las letras
Los colores
Los números ...Y MUCHAS COSAS MÁS!!
100% OFICIAL
Más de 60 ACTIVIDADES
¡A TOPE CON POKéMON!
LA NUEVA REVISTA PARA LOS JÓVENES FANS DE POKéMON
POSTER GIGANTE
1 PASATIEMPO
EL JUEGO DE PIKACHU
¡MÁS DE 60 ACTIVIDADES!
APRENDE Y JUEGA CON POKéMON
REVISTA Nº 1
A LA VENTA EL 22 DIC
POR SÓLO 2,95 €
¡Resérvala en tu quiosco ya!

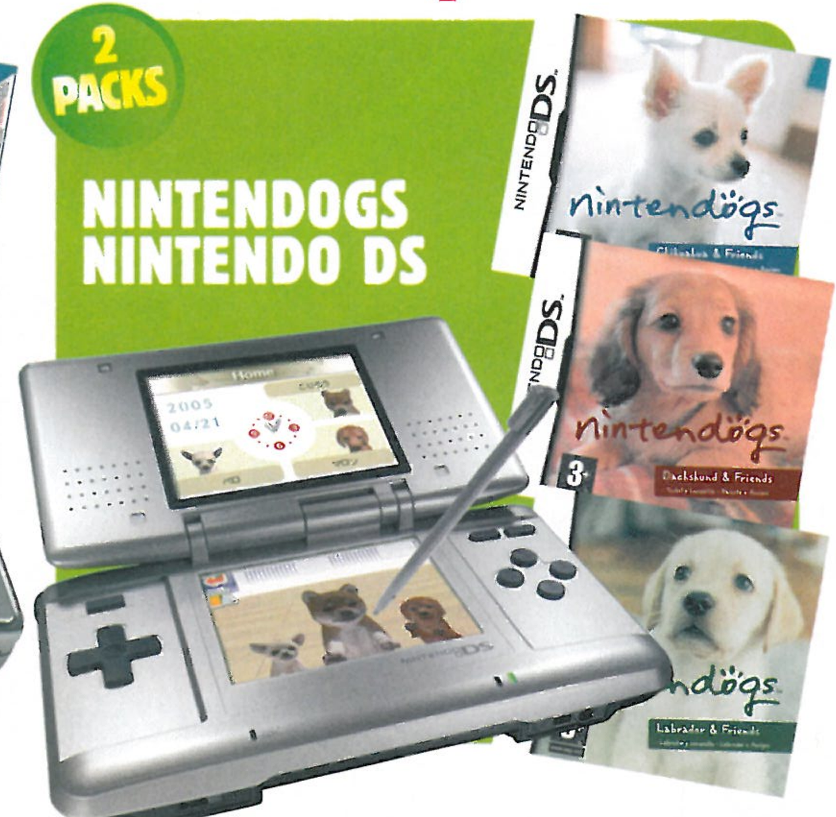
¡VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS DE GAMECUBE, DS Y GB ADVANCE!

ELIGE LOS MEJORES DE 2005

Bienvenidos un año más a la elección de los Mejores Juegos de 2005. Estaréis de acuerdo con nosotros en que ha sido un año bastante interesante, que nos ha traído buenísimos juegos para GameCube y Game Boy, e incluso una nueva consola que es mucho más que una nueva máquina: es una forma diferente de jugar. Así que en esta edición estrenamos convocatoria y os invitamos a votar por los Mejores Juegos para Nintendo DS.

¡¡Y consigue estos alucinantes premios!!







LOS FAVORITOS PARA GAMECUBE

ESTA ES NUESTRA SELECCIÓN DE CUBE. ¡ELIGE A TUS FAVORITOS!

AVENTURAS





Resident Evil 4

De él se ha dicho que es la aventura de terror más bestial, el juego más increíble de todos los tiempos, el mejor Resident... fíjate si hay motivos para votar por él.



Splinter Cell Chaos Theory

Si lo has jugado, habrás flipado con su nivel de acción, espionaje, infiltración y realismo; si no, ¿a qué esperas para ayudar a Sam?



Harry Potter y el Cáliz de Fuego

Vives lo mismo que viven Harry, Ron y Hermione en la película. Lo mejor es su ambientación y el desarrollo cooperativo. Se sale.



Gun

Esta superproducción ambientada al oeste del río Pecos no da un segundo de respiro. Cabalgar, jugar en los casinos, cazar... te convierte en un auténtico vaquero.



Pokémon XD

Ya era hora de disfrutar en CUBE de una aventura de Pokémon tan completa. Es enorme, tiene batallas increíbles entre Pokémon 3D y sorpresas que te tocará descubrir.

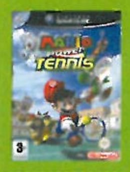


Batman Begins

Nos ha gustado mucho la nueva cara del "murciélago". Protagoniza una aventura más oscura pero también espectacular y variada, está a la altura del peliculón.

DEPORTIVOS





Mario Power Tennis

Como siempre, mucho más que deporte. Esto no es sólo tenis, es torneos, exhibiciones, minijuegos, raquetazos de impresión y toda la juerga de los "Mario boys". ¡A votarlo!



Need for Speed Most Wanted

La saga de coches "tuneros" se ha superado a sí misma. No basta con ser más rápido o más molón, ahora además hay que burlar a la "pasma".



FIFA 06

En esta edición, el fútbol es más intuitivo, más divertido y más realista. Se ha apostado por un nuevo tipo de control y el resultado convence. ¿Te gusta el fútbol? ¡A votar por él!



Tony Hawk's American Wasteland

Tony te invita a darle caña al skate, a probar la BMX y de paso a flipar con la mejor banda sonora de un videojuego. ¡Es el mejor de la saga!



NBA LIVE 06

¿Cada vez que oyes el nombre de Kobe Bryant te pones firmes?, ¿te quedas hasta las cinco de la mañana para ver la NBA por la tele? Entonces ya sabes cuál es tu juego de basket.



Mario Smash Football

¡Dejen paso a los nuevos galácticos del fútbol! Mario, Bowser, Luigi... son el equipo perfecto, el más divertido, el que mete más goles y además te va a hacer reír de lo lindo.

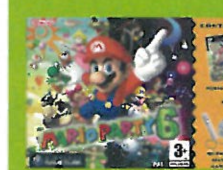
VARIOS





Donkey Kong Jungle Beat

Los saltos del gran mono se controlan con los bongos. Lo que no inventen estos chicos...



Mario Party 6

Estás invitado a una fiesta genial, con mogollón de minijuegos y un micrófono para dar todas las órdenes.



Dancing Stage Mario Mix

Una reunión animada siempre tiene una manta en el suelo, un tío bailando encima y un Mario en pantalla, ¿no lo crees?



Los Sims 2

Los reyes de la simulación no quieren perder el trono de ninguna manera. Por eso su nuevo juego está cargado de nuevas opciones que dan más realismo y libertad.



Fire Emblem Path of Radiance

Si hay una saga de estrategia que "debamos" probar, esa es «Fire Emblem». Ha arrasado en GBA y ahora triunfa en un juegazo de GC.



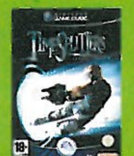
Baten Kaitos

Este juego combina a la perfección gráficos de impacto con un espíritu RPG con batallas de cartas para alucinar. Si te gustan los "platos fuertes", es candidato al éxito.

HOBBYPREMIOS 05



ACCIÓN



Time Splitters: Futuro Perfecto

Es uno de los imprescindibles en las juegotecas más dinámicas. Acción por las nubes, buen humor y diálogos íntegramente en castellano. ¡Mola!



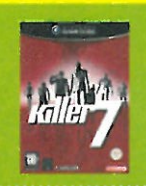
Starfox Assault

Fox vuelve a la carga con nuevo planteamiento y más acción que nunca. Tienes combates galácticos de toda clase y la magia de los chicos del equipo FOX a tus pies.



Medal of Honor European Assault

Acción sin respiro en batallas a campo abierto, una ambientación impresionante y opción para comprobar tus dotes de mando.



Killer 7

Los que buscáis un juego de acción diferente, con personalidad, puesta en escena original y una historia con mucho gancho, aquí encontraréis todo eso y muchísimas cosas más.



King Kong

Kong y Jack, Jack y Kong alternan protagonismo y fases (3D subjetivo para Jack, 3ª persona para Kong) en esta aventura de acción envuelta por el guión y los detalles de la película.



Prince of Persia 3: Las dos Coronas

Ya conoces las habilidades acrobáticas del Príncipe, ¿no? Pues ahora verás además las nuevas cositas que hace el Príncipe oscuro.



Dragon Ball Z Budokai 2

Justo lo que pensabas: todos los héroes de Dragon Ball Z, reunidos en un juego de lucha 3D que hace saltar chispas en tu GameCube.



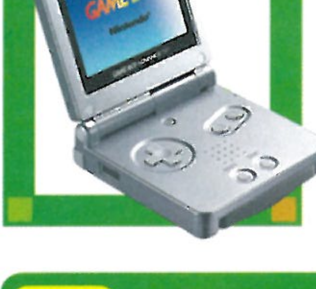
Battalion Wars

Estará entre tus favoritos si te gustan los juegos de estrategia en tiempo real, con mucha acción, gráficos 3D muy originales y el buen sabor a genialidad de Nintendo.



Ultimate Spider-Man

Un cómic convertido en juego que te sumergirá en la mejor aventura del hombre-araña. La idea de jugar como Venom o como Spidey le pone además el punto excitante.

LOS FAVORITOS PARA GAME BOY ADVANCE

¡ELIGE TUS GANADORES ENTRE ESTOS JUEGOS!

PLATAFORMAS



Rayman Hoodlums Revenge

Rayman se estrena en las 3D con buen pie, mezclando puzzle, saltos, valor, habilidad y una perspectiva 3D.



Donkey Kong Country 3

La familia Kong es la reina absoluta de las plataformas portátiles, y en este arcade lo demuestran sin problema.



Witch

Es conectarlo y meterse en un mundo de fantasía, acción y plataformas que recrea la serie de televisión. Si eres fan, ya sabes. ¡A votar!



Shinchan

Shinchan, amigos y familia comparten una divertida aventura entre miles de plataformas y mini-desafíos para todos los públicos.



ACCIÓN



Ultimate Spider-Man

El look cómic de las otras versiones también se luce aquí, junto con un desarrollo variado y súperjugable.



Star Wars Episodio III

La Fuerza y la razón te acompañarán si eliges este juego. Acción lateral a tope con la dinámica de la peli.



Gunstar Future Heroes

Aquí sólo vas a encontrar acción pura y dura: rápida, directa, desenfrenada. De lo mejorcito para tu GBA.



Dynasty Warriors

Empiezas con un poco de estrategia estilo «Fire Emblem» y terminas a mandoble limpio y haciendo combos de todo tipo.



RPG



Pokémon Esmeralda

El Pokémon más sagrado, el último disponible para GBA, el que los tiene a todos, ¿el que más votos recibirá?...



Fire Emblem: The Sacred Stones

Vuelve la lucha estratégica por turnos con esta nueva entrega y novedades guays como un modo multijugador.



Kingdom Hearts

Los héroes de Disney y Final Fantasy protagonizan una mezcla de aventuras, cartas y combates en tiempo real, que ha causado sensación.



Yu-Gi-Oh Destiny Board Traveller

La combinación cartas, estrategia y héroes de televisión está de moda, y aquí tienes un buen ejemplo.

DEPORTIVOS





Mario Power Tennis

Entras en un club de tenis, te enseñan, labras un porvenir y luego les demuestras a tus rivales cómo se juega a esto.



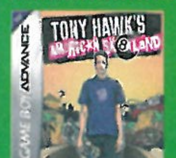
Need for Speed Most Wanted

Lamborghini, Audi, Porsche Cayman... y 16 coches más que en su predecesor, más la poli, la velocidad, el tuning...



FIFA 06

El nuevo fútbol de EA se ha salido en todas las versiones. La de GBA es la que trae más cambios desde la entrega anterior. Te flipará.



Tony Hawk American Sk8land

El rey de la tabla y los "trucos" se vuelve a lucir en un cartucho a su medida, esta vez con BMX incluida.

VARIOS





Donkey Kong King Of Swing

Es original, novedoso, tiene puzzles, plataformas... si estás cansado de jugar siempre a lo mismo, vótalo.



Yoshi´s Universal Gravitation

En otra fuerte apuesta por la originalidad, Yoshi incorpora un sensor que detecta el movimiento de la consola.



Mario Party Advance

La saga "fiestera" de Mario se estrena en GBA con un festival de minijuegos para todos los gustos.



Shrek SuperSlam

Prepárate para disfrutar los combates más divertidos y originales entre los protas de esta chulísima película. Ellos y tú os lo pasaréis pipa.

AVENTURA





Las Crónicas de Narnia

Aventura y peliculón, con cuatro chavales intentando devolver la paz a Narnia, criaturas de todo tipo...



Harry Potter y el Cáliz de Fuego

Otra gran peli y otro gran juego de aventuras; Harry ha vuelto a superarse. Fan o no, te encantará jugarlo.



Dragon Ball Advance Adv.

La aventura más cañera de Goku rebosa acción y diversión. Pásalo guay con sus primeros pasos.



Los Sims 2

Eres el protagonista de una serie de televisión muy "rara", y en cada episodio debes descubrir las "rarezas" de sus protagonistas. ¡Atrévete!



LOS FAVORITOS PARA NINTENDO DS

¡ELIGE TUS FAVORITOS ENTRE ESTA SELECCIÓN!



AVENTURA



Super Mario 64 DS

Con Mario descubres paso a paso las posibilidades de DS; a la gran aventura de N64 le añades 32 minijuegos táctiles que son la pera.



Harry potter y el Cáliz de Fuego

Aquí haces lo que no podías en otras versiones de Potter: lanzar conjuros con el puntero o criar a tu propia mascota virtual.



Another Code

La historia con más "miga" para tu DS. Enigmas misteriosos, una narración muy bien llevada y la mejor ambientación. Si vas de detective, uno de tus favoritos.



Crónicas de Narnia

Un juego de cine con buenos toques RPG; la pantalla táctil la reservamos para lanzar hechizos y componer melodías. Y mucho ojo con el multijugador, es genial.



Splinter Cell Chaos Theory

¡Qué grande es Sam Fisher! En la doble pantalla se monta una peli de espías que mola todo, con sigilo, infiltración, ambientación...



Los Sims 2

Este Sims engancha por sus altas dosis de aventura, variados objetivos, minijuegos divertidos y un sentido del humor en la línea, o sea muy Sims. Te gusta seguro.

HOBBYPREMIOS 05



PLATAFORMAS



Rayman DS

Uno de los juegos más bonitos que ha protagonizado Rayman. Un mundo enorme en 3D para explorar con total libertad de movimientos.



Yoshi Touch & Go

Si quieres poner a prueba tu habilidad, has encontrado el juego perfecto. Con el puntero diriges a Yoshi por un enrevesado camino de saltos.



Sonic Rush

Máxima velocidad y diversión como nunca, unidas en un juego superchulo, adictivo e imprescindible si quieres explotar a tope tu DS.



Kirby Power Paintbrush

Coge el puntero y pinta las plataformas que le permitirán a Kirby avanzar por un mundo lleno de obstáculos.



DEPORTIVOS



Mario Kart DS

Es el primer juego compatible con las redes WiFi, para competir contra cualquiera en cualquier lugar del mundo. Tensión y diversión al límite.



FIFA 06

Disfrutarás el fútbol como nunca gracias al modo de conexión dos jugadores de esta fenomenal entrega de FIFA. ¡Emocionantísimo!



Need for Speed Underground 2

Los coches más rápidos del planeta, los más chulos, el juego más rápido, las carreras más vibrantes...



Tony Hawk American Sk8land

Otro para poner en tu lista de juegos WiFi. Conéctate con "skaters" de todo el mundo y flipa con los mejores trucos.



ESTRATEGIA



Yu-Gi-Oh DS

Si reúnes en la pantalla táctil un héroe con tanta fuerza como Yu-gi, monstruos 3D impactantes y combates de cartas, te sale... ¡un juegazo!



Battles of Prince of Persia

Juega con el Príncipe desde otra perspectiva; esta vez los combates son en plan RPG con mucha estrategia.



Meteos

Si te gustan los puzzles, mete éste entre tus favoritos. Derrocha estrategia y poderes táctiles con una jugabilidad insuperable.



Advance Wars Dual Strike

Uno de los grandes clásicos de Nintendo. En DS exprime el multijugador y la opción de editor de mapas.



ACCIÓN



Ultimate Spider-Man

Spider-Man y Venom se pasean por la táctil como Pedro por su casa. Tú puedes controlar a ambos y jugar dos aventuras igual de intensas y emocionantes.



Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2

Este Goku siempre tan cañero, aunque en esta última entrega la verdad es que se sale. Lucha como nunca en un combate total.



Bomberman

Lo de siempre, sí, pero multiplicado por un multijugador a 8 que alucinas, y la pantalla táctil, y el micrófono, o sea que es lo mismo pero mucho más guay.



Los Increíbles 2

Frozono y Mr. Increíble tienen que salvar el mundo de las garras del topo socavador, así que si aquí no te espera acción de la buena a tope... no la verás en ningún sitio.



Castlevania DS

La nueva aventura de vampiros se ha revelado como uno de los juegos más impactantes de este año. Ha barrido en las listas de ventas y gusta a todo el mundo.



Star Wars Episodio III

Marcha galáctica a dos bandas: arcade de acción lateral en 2D y combate apasionante de naves en 3D. Buenos gráficos, mejores movimientos y gran banda sonora.



VARIOS



Nintendogs

Los expertos coinciden: el juego de los perros ha dejado huella. ¿Qué podemos contarte que tú no conozcas ya...?



Project Rub

Divertido, descarado, original, muy diferente a lo visto... sin duda un juego para experimentar a tope en tu doble pantalla y reírte como hacía tiempo con un juego.



Zoo Keeper

Une en la pantalla táctil las caritas de los animales y ¡atrápalos! La idea es tan simple que se sale de divertida, y además se juega con el puntero, que es lo mejor.



Pac-Pix

Dibuja tu propio Pacman y manéjalo con el puntero a través de enormes laberintos. Recoge objetos, evita a los enemigos y pasa un rato divertidísimo.



WarioWare Touched!

El rey de los minijuegos ataca con un arcade lleno de desafíos en los que soplar, chillar, tocar y sobre todo reír. Le vas a sacar todo el partido a tu Nintendo DS.



Polarium

¿Querías desafíos únicos?, ¿enfrentarte a juegos especiales? Pues en este puzzle táctil esperan cientos de retos "diferentes" y tremendamente originales.

LOS MEJORES DE 2005

Vota por un juego de cada categoría y decide LOS MEJORES JUEGOS de 2005 para las consolas Nintendo GameCube, Nintendo DS y Game Boy Advance.

LOS FAVORITOS PARA GAMECUBE

1 AVENTURAS
A Resident Evil 4
B Harry Potter y el Cáliz de Fuego
C Pokémon XD
D Splinter Cell Chaos Theory
E Gun
F Batman Begins

2 DEPORTIVOS
A Mario Power Tennis
B FIFA 06
C NBA LIVE 06
D Need for Speed Most Wanted
E Tony Hawk American Wasteland
F Mario Smash Football

3 ACCIÓN
A Time Splitters: Futuro Perfecto
B Starfox Assault
C Medal of Honor European Assault
D Killer 7
E King Kong
F Prince of Persia 3
G Dragon Ball Z Budokai 2
H Battalion Wars
I Ultimate Spider-Man

4 VARIOS
A DK Jungle Beat
B Mario Party 6
C Mario Mix
D Los Sims 2
E Fire Emblem Path of Radiance

5 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

LOS FAVORITOS PARA GAME BOY ADVANCE/SP

6 PLATAFORMAS
A Rayman Hoodlum
B Donkey Kong Country 3
C Witch
D Sinchan

7 ACCIÓN
A Ultimate Spider-Man
B Star Wars Episodio III
C Gunstar Future Heroes
D Dynasty Warriors

8 RPG
A Pokémon Esmeralda
B Fire Emblem the Sacred Stones
C Kingdom Hearts
D Yu-gi-oh Destiny Traveller

9 DEPORTIVOS
A Mario Tennis Advance
B Need for Speed Most Wanted
C FIFA 06
D Tony Hawk A. Sk8land

10 VARIOS
A DK King of Swing
B Yoshi´s Universal Gravitation
C Mario Party Advance
D Shrek Superslam

11 AVENTURA
A Las Crónicas de Narnia
B Harry Potter y el Cáliz de Fuego
C Dragon Ball Advance Adventure
D Los Sims 2

12 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

LOS FAVORITOS PARA NINTENDO DS

13 AVENTURA
A Super Mario 64 DS
B Harry Potter y el Cáliz de Fuego
C Another Code
D Crónicas de Narnia
E Splinter Cell: Caos Theory
F Los Sims 2

14 PLATAFORMAS
A Rayman DS
B Yoshi Touch & Go
C Sonic Rush
D Kirby Power Paintbrush

15 DEPORTIVOS
A Mario Kart DS
B FIFA 06
C Need for Speed Most Wanted
D Tony Hawk American Sk8land

16 ACCIÓN
A Ultimate Spider-Man
B Los Increíbles 2
C Dragon Ball Z Supersonic Warriors
D Castlevania DS
E Bomberman
F Star Wars Episodio III

17 VARIOS
A Nintendogs
B Pac-Pix
C Project Rub
D WarioWare Touched!
E Zoo Keeper
F Polarium

18 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

★ CÓMO PARTICIPAR...

REVISTA OFICIAL



Envía un SMS al número 5959. Escribe MEJORESNA seguido de un espacio y los números y letras de los juegos seleccionados, sin espacios de por medio. Por ejemplo, para votar por tus favoritos de Game Boy Advance, debes poner MEJORESNA 6a7b8a... así hasta completar tu elección.

•Recuerda que puedes votar sólo por una consola, por dos o por las tres. En ese caso no hace falta que envíes dos mensajes diferentes. Escribe tus votos en el mismo SMS.

•Las casillas dobles son para los mejores juegos absolutos del año. Escribe el número 5, el 12 o el 18, seguidos del número de la categoría y la letra del juego. Así, para votar por Mario Kart DS como ganador debes escribir 1815A.

GameCube



GB Advance

Nintendo DS



"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17- 28040 Madrid".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para participar en sorteo: 16 de febrero de 2006.

¡Fliparás con los viajes en el tiempo de Luigi y Mario!

MARIO & LUIGI COMPAÑEROS EN EL TIEMPO

Los hermanos Mario vuelven a "rolear" de lo lindo, pero esta vez les acompañan sus versiones "baby".

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- RPG
- FEBRERO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **ALPHA DREAMS**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

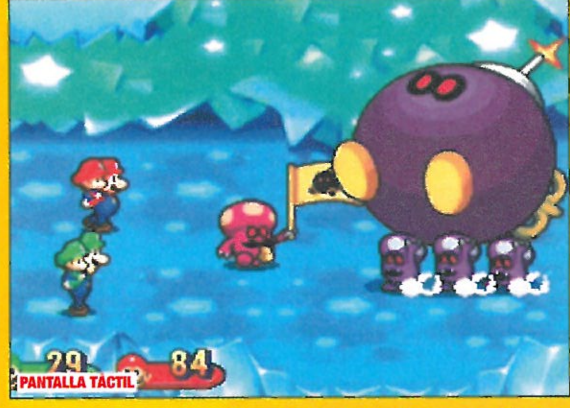
- **Los textos estarán en castellano,** para que podamos disfrutar en todo momento de las ocurrentes bromas del juego y nos enteremos bien de lo que hay que hacer para avanzar.
- **No será un juego precisamente corto, pues tendremos que jugar 20 horas** para pasárnoslo del todo. Eso sí no nos entretenemos explorando.

LOS HERMANÍSIMOS

- **Divertidos, hábiles y aventureros,** los hermanos Mario vuelven a dar caña.



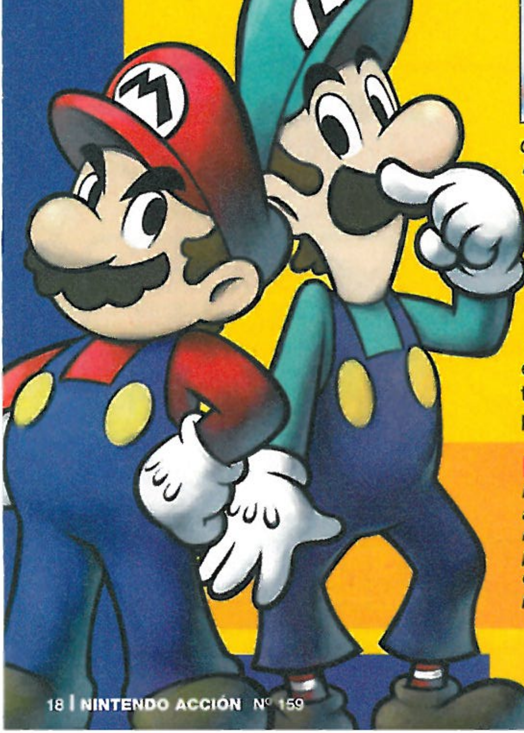
Otros personajes de la saga, como el profesor Fesor, también aparecerán. Ah, aquí podéis ver el mapa de la pantalla superior.



Los enemigos finales serán muy graciosos, sí, pero tendrán un peligro... Necesitarás una estrategia distinta con cada uno.



Los protas adultos tendrán que llevar a cuestas a sus versiones "baby". Sincronizar los saltos de todos será complicado.



MARIO Y LUIGI. *Han sobrevivido a las jugarretas de Bowser y hasta a las andanzas de la bruja Jiji en GBA. Ahora regresan para rescatar (otra vez) a la princesa Peach y recuperar el orden en el espacio-tiempo. Tranquilos, estarán preparados para cualquier enemigo.*

El Reino Champiñón y la princesa Peach parecen tener un imán que atrae los problemas. Sin ir más lejos, ahora se han metido en un buen lío con el orden en el espacio-tiempo. Para terminar de complicar las cosas, parece que **unos extraterrestres están detrás de todo**. ¿Quién va a sacar las castañas del fuego? **¡Las superestrellas Mario y Luigi**, claro!

Como buenos hermanos

El desarrollo de esta aventura seguirá los pasos de lo sucedido en el primer «Mario & Luigi», que salió para GBA hace un par de años. Mario y su hermano son especialistas en dar saltos, pero tendrán que hacer mucho más: encontrar objetos, usar ítems para mejorar sus características y hacer muchos combates por turnos. En definitiva, **el desarrollo será el típico de un RPG, pero con algunas diferencias**. La más importante es que ambos hermanos colaborarán en los combates y en los diferentes retos. **Con el botón A saltaremos y atacaremos con Mario, mientras con el B haremos lo propio con Luigi.** Dirás que por ahora es todo igual que el «Mario y Luigi» de GBA. Pero ya os hemos comentado que la historia va de viajes en el tiempo, ¿verdad? Efectivamente, Mario y Luigi tendrán que **moverse entre el presente y el pasado.** Así se encontrarán con ellos mismos cuando eran bebés. Sus versiones "baby" también querrán ayudar, por lo que



Durante los combates tendremos que elegir qué hacer: atacar, realizar un ataque especial, usar una herramienta... Atacar a lo loco no será lo más recomendable.



Encontraremos criaturas típicas del mundo de Mario, como los Chomp-Chomp y los Shy Guys, pero también habrá muchos "monstruitos" nuevos y muy divertidos.



UN MALETÍN MULTIUSOS.

El maletín es un clásico en la serie. Gracias a él, podremos consultar y usar los objetos encontrados (como Champis Mejora para recuperar algo de salud), cambiarnos de ropa para ser más eficaces en los combates y ver cuál es nuestro estatus actual. En el apartado del estatus veremos el tiempo de juego, el dinero y los puntos de vida y de magia, para efectuar los ataques especiales.



Las acciones en los combates no serán automáticas, sino que tendremos que pulsar los botones en el momento preciso.



Como podéis ver, el juego va a ser bonito y colorido a tope, en la línea de lo que ya vimos en el primer «Mario & Luigi».


Los 4 protas se separarán en ocasiones para hacer tareas complementarias. Manejar a cuatro a la vez... ¡Qué locura!

tendremos **cuatro personajes en total para controlar.** Los botones X e Y servirán para hacer los movimientos de las versiones bebé de Mario y Luigi. Cada uno tendrá sus movimientos, que a veces tendremos que combinar para seguir adelante.

Aventuras con humor

Los que hayáis jugado al «Mario & Luigi» original, seguro que os partisteis de risa con las **constantes bromas** a costa, la mayoría de las veces, del pobre Luigi. Aquí no faltará ese humor, presente en las muecas y vocecillas de los protas, así como en la alocada historia.

Y si os preguntáis por las **funciones DS,** tampoco faltarán: **la pantalla superior mostrará un mapa y la táctil será donde se muestre la acción principal.** También habrá algunos minijuegos que usarán el puntero. Pero lo mejor serán unos gráficos súpercoloridos y espectaculares. Fijaos en las pantallas y nos daréis la razón. Vamos, que la nueva aventura de Mario y Luigi **promete ser todo un bombazo.** ¡Dentro de un mes la disfrutaremos!

¡VÁMONOS DE TIENDAS!

LAS TIENDAS NOS PERMITIRÁN, COMPRAR MUCHAS MEJORAS. Habrá ítems que nos ayudarán a la hora de explorar, otros, en los combates y... también podremos comprar nuevos trajes. Cada personaje tendrá sus propias ropas (sí, Mario Bebé tiene una talla distinta a la del Mario adulto... gracias a Zeus). Para todo esto necesitaremos dinero, que ganaremos en luchas y en bloques.



¡Conquistar a una chica nunca será tan divertido!

PROJECT RUB 2 RUB RABBITS

Para conseguir el amor virtual tendrás que superar cientos de minijuegos tan originales como divertidos.

DATOS DEL JUEGO

- **NINTENDO DS**
- **MINIJUEGOS**
- **FEBRERO**
- Compañía: **SEGA**
- Equipo: **SONIC TEAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Al igual que en la primera parte, podremos **desbloquear hasta 60 conejos ocultos** tocando determinados puntos de la pantalla táctil durante las secuencias del modo historia.
- **Será al menos el doble de largo que el original** ya que se ha multiplicado el número de minijuegos y se han añadido nuevos modos.

MINIJUEGOS A GOGÓ

- ¿Has entrenado con el puntero? Pues prepárate para ponerte a prueba.



En este minijuego tendremos que lanzar nuestra "mirada del tigre" desde la pantalla táctil para conquistar a nuestra amada.



Algunos minijuegos nos plantearán retos tan simples como este "piedra, papel o tijera" para desarmar a los rivales.



¿Cualquier cosa por amor? En ocasiones será necesario traspasar la línea y llegar a... pintar graffitis en las paredes.

LA CHICA. *Desde el momento en que la veamos quedaremos prendados de sus encantos. Nuestro objetivo será impresionarla y dejar claro que somos los mejores pretendientes que tendrá.*

Impresionar a una chica nunca ha sido una tarea sencilla y esta vez no iba a ser una excepción. Tras el éxito del genial «Project Rub» (con el que experimentamos las nuevas posibilidades de DS), aterriza en la doble pantalla una **secuela con más modos de juego y muchos retos nuevos.** Una vez más, tendremos que **enamorar a nuestra chica** superando una serie de divertidos minijuegos a lo largo del modo historia a la vez que nos enfrentamos a nuestros competidores. Pero no os confiéis, las cosas no serán fáciles.

Más original imposible

Desde el principio del juego queda claro que los chicos de Sega han querido llegar más lejos que en la primera parte. De hecho el título incluye un nuevo modo llamado **"Hacer Bebés"** que nos permitirá criar a un niño con la ayuda de la que será nuestra "pareja virtual".

Una cosa está clara y es que al igual que su predecesor, este juego apuesta por la originalidad. Prueba de ello será algunos de sus minijuegos, que una vez más harán un uso intensivo de las propiedades de nuestra Nintendo DS. **Frotar, pintar, tocar el piano, soplar...** ¡Tened cuidado si jugáis en un lugar público porque la gente pensará que os habéis vuelto locos!

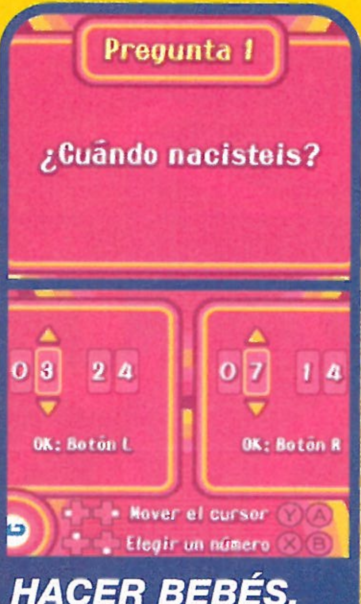
Además de los minijuegos principales del modo historia, podréis desbloquear nuevos para el modo batalla. En este modo lo que cuenta es hacer una buena puntuación o enfrentaros con otros tres amigos en el modo multijugador con un solo



Al igual que en la primera parte, estas coloridas secuencias de imágenes servirán de enlace entre los distintos minijuegos, a la vez que nos desvelarán la historia.



Para desbloquear nuevos trajes y accesorios para nuestra chica lo único que tendremos que hacer será superar los diferentes minijuegos del modo historia.

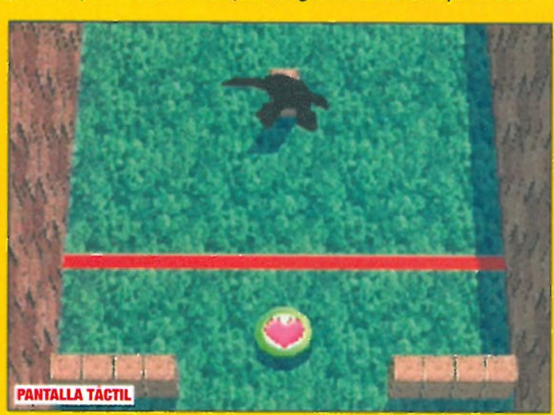


HACER BEBÉS.

"The Rub Rabbits" incorpora un modo de juego que nos permitirá tener un bebé virtual con quien nosotros queramos. Para ello, nos hará algunas preguntas que analizarán la compatibilidad, como nuestro grupo sanguíneo, edad, etc. Una vez hecho esto, tendremos que cortar la tarta de boda con ayuda de nuestra "pareja virtual" y nacerá un bebé al que podremos poner nombre y cuidar. Esto sí que va a dar que hablar, seguro chavales.



En este minijuego hay que "arrastrar" a nuestro héroe con el puntero por las escaleras para llegar arriba antes que nadie.



Las pruebas son muy originales, pero también exigirán precisión con el puntero. ¿Qué tal andas de habilidad?



Preparad los pulmones porque también habrá que soplar. En este caso será necesario para disparar la cerbatana.

cartucho. Por si esto fuera poco, «The Rub Rabbits» presentará un curioso modo de juego completamente nuevo llamado **"Hulla Baloo"** en el que tendremos que salir a la calle y convencer al máximo número de personas posibles para que nos ayuden a pulsar diferentes botones de nuestra DS. Una locura.

En definitiva, **nuestra primera impresión ha sido muy buena.** Esta segunda parte conserva el aspecto genial de la primera, tanto en los minijuegos como en las secuencias de imágenes que entrelazan las pruebas del modo historia. Las mismas melodías alegres y pegadizas que tan bien funcionaron con «Project Rub», volverán a sonar. Y lo más importante, la **inclusión de nuevos modos de juego** (un multijugador entre ellos) y de un montón de nuevos minijuegos alargarán considerablemente la vida del cartucho y sin duda harán las delicias de todos los que disfrutaron de la primera parte.

Está claro que conquistar a una chica no es nada fácil, pero una vez más promete ser muy divertido.

¡TÓCALA OTRA VEZ, SAM!



TOCAR EL PIANO ES SÓLO UNA PEQUEÑA MUESTRA DE LOS MINIJUEGOS QUE AFRONTAREMOS. Pero vosotros no os preocupéis, todos los minijuegos estarán perfectamente explicados en castellano de forma que podremos superar las más duras pruebas sin ningún problema. Además os garantizamos que vais a reiros de lo lindo y a pasar unos ratos superdivertidos.

¡Prepárate para un Megaman más rolero que nunca!

MEGAMAN 5 DS

El "bombardero azul" necesita tu apoyo, así que... ¡anímale a gritos! Él podrá oírte en tu DS.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- RPG / ACCIÓN
- FEBRERO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-8**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

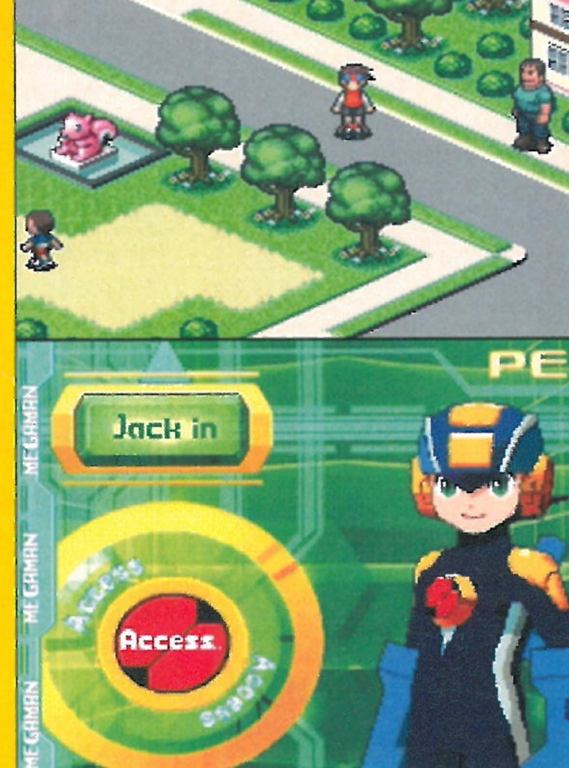
- Junto a la conexión sin cables para enfrentarnos con otras DS, se ha anunciado también que **el juego podrá interactuar con otras versiones de la saga por el puerto de GBA.**
- Se ha incluido una función con la que, **durante el combate, Megaman podrá oírnos y así recuperar moral** para atacar de forma implacable.

UN PERSONAJE MÍTICO

- ...que llega **acompañado de dos equipos** para hacer el juego más cañero.



¡Acerca la boca al micrófono y prepárate para animar de lo lindo a Megaman... venga, chaval, a la yugular!!

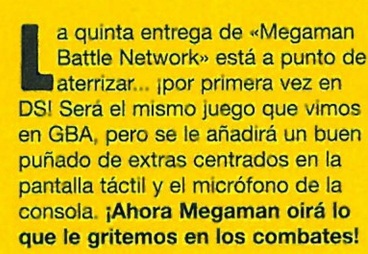




ACDC City, SciLabs... en cualquier sitio podríamos encontrar pistas sobre la Corporación Nébula y sus chips oscuros.

Para poder entrar en la red y combatir, antes deberemos ir abriendo puntos de acceso en el "mundo real". Molón, ¿eh?

LA UNIÓN HACE LA FUERZA. Megaman y Lan no estarán solos en esta aventura. Los equipos de combate Colonel y Protoman se han unido para que nuestro héroe dé el doble de caña a los esbirros de la Corporación Nébula.



La quinta entrega de «Megaman Battle Network» está a punto de aterrizar... ¡por primera vez en DS! Será el mismo juego que vimos en GBA, pero se le añadirá un buen puñado de extras centrados en la pantalla táctil y el micrófono de la consola. **¡Ahora Megaman oirá lo que le gritemos en los combates!**

Dos mundos, dos héroes

Lan y Megaman vuelven a la carga después del gran torneo Battle Net. La tranquilidad que había en el ciberespacio se ha visto alterada por la **aparición de unos extraños chips con la marca de la Corporación Nébula** detrás. Aquí empieza una aventura en la que **estaremos acompañados bien del equipo Protoman, bien del Colonel.** Elegir uno u otro equipo determinará los compañeros de batalla que podremos tener, juntos por fin en un solo juego. Sí, porque, como en GBA, encontraremos el sistema de combate característico de la saga, que unirá **elementos de RPG por turnos** -pues tendremos que elegir subchips de ataque- con la **acción en tiempo real** para esquivar los incesantes ataques enemigos.

La pantalla táctil hará que la gestión de las carpetas de subchips así como el control de todos los elementos de la aventura (emails, chips...) se haga mucho más sencilla. Además, **ver a Megaman en la pantalla inferior** será alucinante, porque mostrará unas animaciones de quitar el hipo.

Además, ¡hasta **8 jugadores podrán enfrentarse en un campeonato de combates multi!**



¡MEGAMAN METAMORFOSIS!

Durante la aventura iremos recogiendo diferentes chips que Megaman podrá utilizar en la batalla para así aumentar sus capacidades de combate. Esto, unido a una buena elección de subchips de ataque, lo convertirán en un rival temible para cualquier tipo de enemigo. ¡Chips oscuros, tenéis las horas contadas!

¡Lucha y espectáculo para el nuevo Joe!

VIEWTIFUL JOE RED HOT RUMBLE

Las peleas multitudinarias volverán a GameCube de la mano de Joe, sus colegas y un juego bestial.

DATOS DEL JUEGO

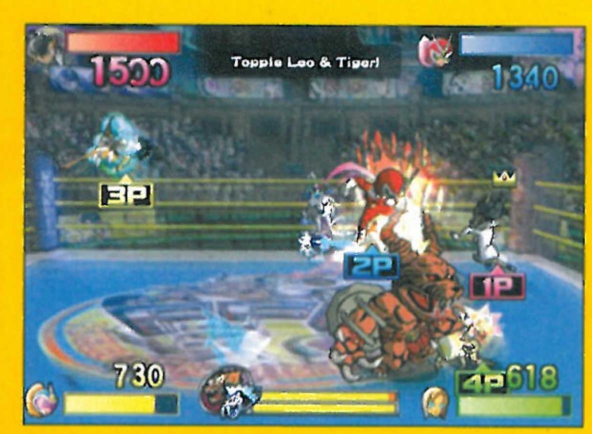
- GAMECUBE
- ACCIÓN
- FEBRERO
- Compañía: CAPCOM
- Equipo: CLOVER STUDIO
- Origen del Juego: EE. UU.
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Viewtiful Joe Red Hot Rumble» ofrecerá **más de 96 misiones y 12 personajes** con 4 trajes para cada uno.
- Además, un ítem especial nos hará saltar a otra dimensión donde deberemos superar a nuestro rival en **diferentes minijuegos al estilo de «Wario Ware»**. ¡Sí, sí, solo habrá unos segundos para reaccionar!

TODOS A POR TODOS

- **Las batallas para cuatro jugadores** no nos dejarán un segundo de respiro.



En los combates participan personajes de las primeras entregas más los protas de la serie de animación que triunfa en USA.



En las batallas a 4 jugadores se desatará la locura y no podrás despistarte ni un segundo... ¡o morderás el polvo, chaval!



«Red Hot Rumble» también ofrecerá algunos minijuegos en los que ganará el que pulse los botones más rápido.



No todo será músculo, también habrá que usar los mil y un ítems que aparecerán en pantalla, para vencer a tus contrincantes.

JOE "SUPERESTRELLA". *Este tío está en todas partes: se ha hecho famoso con sus juegos para GC y DS, y además es la estrella de una serie de animación.*



Superman, Batman, los X-Men... tienen ya sus películas; y, como buen superhéroe, Viewtiful Joe no podía ser menos. El Capitán Blue ha organizado **un casting para elegir al protagonista** de su próxima película de acción y... **¡el papel tiene que ser tuyo!** ¿Cómo? Batiéndote el cobre con todos los personajes de la serie de Televisión. Es decir, ¡a mamporro limpio con los colegas!

¡Es la hora de las tortas!

El próximo juego de este héroe tan peculiar será **muy similar a «Smash Bros. Melee»**, pero con el toque distintivo de esta ingeniosa panda de piradillos. Nos pegaremos en unos **escenarios repletos de ítems**, útiles para hacerle la vida aún más imposible al rival (y viceversa), mientras zooms, cámaras superlentas o estelas de movimiento animan el apartado visual. Y nuestro objetivo será **completar la escena que nos proponga el director**, lo que supondrá además dejar la cara como un mapa al rival. O rivales. Junto al modo historia, con el que conseguiremos nuevos escenarios y personajes, estará el modo batalla, con **hasta cuatro** combatiendo por ser los reyes del celuloide.



EL GRAN FINAL

Las misiones tendrán una escena final en la que nos veremos las caras contra los más temibles jefazos. ¡No te despistes o acabarás actuando como extra, en vez de ser prota!



¡El último bombazo DS nos abrirá las puertas a una comunidad Wi-Fi con millones de vecinos!

Llega Animal Crossing DS

Ya conocéis «Animal Crossing» por su versión de CUBE. Y la de DS será igual, pero con la gran diferencia de que, cuando juegues, podrás visitar los pueblos de millones de nintenderos sin moverte del sillón. ¡Con la conexión Wi-Fi de DS se abre todo un mundo de posibilidades!







La vida en «Animal Crossing DS» será similar a la que vimos en GC, pero habrá muchas más posibilidades.

EL ANIMAL QUE TE CONECTARÁ POR WI-FI ES...

EL GUARDIÁN DE LA PUERTA

Sólo podrás conectarte bajo la supervisión de este señor. ¡Sí, es el poli de la versión CUBE, el que estaba siempre alerta (y de pie) al lado de la comisaría! Vigilio y su compañero son ahora los guardianes de la puerta... a otros mundos.



¡Esto no se podía hacer en CUBE! El museo de DS tendrá su cafetería, donde podrás tomar los mejores cafelitos del pueblo (no hay otros) mientras charlas con el barman.

Hacía tiempo que no se producía una revolución así en el mundo de los videojuegos. La conexión sin cables de DS está dando paso al **nuevo fenómeno mundial: el Wi-Fi.** Sí, jugar a distancia con gente de cualquier lugar del mundo **ya estaba inventado hace tiempo,** es verdad. Pero, según dictan los datos, de los compradores de un juego de PC con modo "online" se conecta aproximadamente un 5%. Una cifra muy pobre. Quizá sea porque **conectarse desde un PC es complicado,** porque **hay que pagar** unos eurillos cada vez que te echas una partidola, porque ...

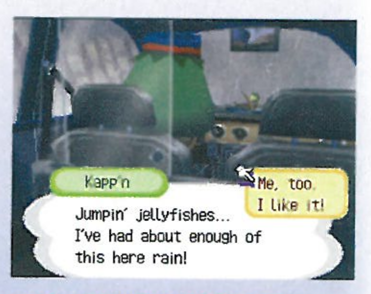
Porque no es de Nintendo

Y Nintendo, con su red **"Nintendo Wi-Fi Connection"** para DS (que en un futuro también se usará para Revolution), **¡está logrando que se conecte casi un 50% de los usuarios!** Por supuesto, la "culpa" de este éxito también es de los juegos: «Mario Kart», «Tony Hawk» y «Animal Crossing». Los dos primeros

¡Comienza una nueva vida!

¡BIENVENIDO A ANIMAL CROSSING!

Puede sonarte a broma, pero si eres uno de los muchos que el 31 de marzo estaremos empezando nuestra partida con la versión en castellano de «Animal Crossing DS», mejor será que te lo tomes en serio. Sí, comenzar una partida de «AC» es como empezar otra vida en tu DS, en un pueblo repleto de animales donde tendrás que ingeniártelas para vivir... ¡como te dé la gana!



1. ¡TAXI! VAMOS AAA...
Lo primero que ves nada más empezar es el cogote del tortugo taxista que te lleva. A él le dirás tu nombre, el de tu pueblo y alguna tontería sobre el clima.



2. ¡A LOS BUENOS DÍAS!
La puerta del ayuntamiento está abierta para los nuevos vecinos. Menos mal. Aquí te explicarán cómo funcionan las cosas en tu pueblo, y te darán un mapa.



3. EN BUSCA DE... MI CASA
Tu casa está en el mapa, y tú también; solo tienes que orientarte un poquito. ¡Ah! También vienen las casas de los demás vecinos y los edificios públicos.



4. EL MUNDO ES REDONDO
¡Gran descubrimiento, el tuyo! Pero, sí, resulta que el edificio del ayuntamiento se va perdiendo en el horizonte a medida que caminamos hacia nuestra...



5. ¡EH, UN ÁRBOL!
¡Sí, y además tiene "melocotongos"! Pues qué mejor momento que éste para coger una fruta y comprobar que el puntero facilita mucho la organización...



6. ¿Y ESTA ES MI CASAAA?
...de todos nuestros ítems. Es decir, ninguno, porque el melocotón ha sido ingerido y en la nueva casa... Bueno, hay un casé, una vela... ¡y tiene otro piso!



7. ¿¿Y LA VIDA ES ASÍ??!
No es porque tenga dos pisos, sino porque las cosas son así. Tom Nook te explicará que, a su pesar, tendrás que pagarle la casa. Cuando puedas, eso sí.





¡Vamos, abriendo puertas!

PARA JUGAR POR CONEXIÓN WI-FI...

Si tienes los ítems necesarios, que no son otros que una DS, un juego «Animal Crossing DS» y un punto Wi-Fi... no creas que te puedes conectar. Primero debes haber hecho todo el trabajo que te encargue Tom Nook. Después ya, sí, ¡ya te puedes ir de excursión!



1. MI CÓDIGO DE AMIGO
Para viajar, primero debes saber hacia dónde vas. Y para ello, debes conocer el código de tu amigo, su nombre y el de su pueblo. Tu código te lo dice el...



2. SU CÓDIGO DE AMIGO
...guardián de la puerta del pueblo. Una vez ambos tengáis el código de amigo del otro, quedad de acuerdo en quién viaja y quién recibe visita, y tecleadlos.



3. ¿NORMAL O... WI-FI?
Las visitas son exactamente iguales tanto si conectas con otro jugador a pocos metros (con la función sin cables de DS) como si usas la conexión Wi-Fi.



4. ¡FOFRITO, ME TIENES!
La consola se encarga del resto. Busca, con el código de amigo que introdujiste, el nombre del pueblo y del jugador por la red. Y, cuando lo tenga, ¡a ver mundo!

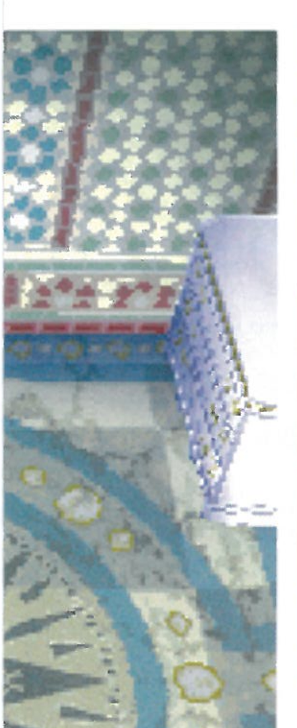


¡Tranquilo, tranquilo, que estará en castellano! Solo queríamos mostrarte que los vecinos del pueblo sentirán alegría, tristeza, ira y casi todo lo que puedes sentir tú.

ya los estamos disfrutando por aquí, ¿verdad? Las carreras entre **"karteros" de escudería estrafalaria** y los piques con **skaters que lo único que no saben hacer es caerse,** es lo que está de moda entre los nintenderos españoles. Pero, cuando llegue «Animal Crossing» para DS... ¡¡esto del Wi-Fi va a petar!!

Todo un mundo por explorar

Para poneros sobre aviso en cuanto al alcance del fenómeno, sabed que ya **se ha vendido un millón largo de unidades del juego en Japón.** Y que casi medio millón se vendió solo en la semana del 19 al 25 de diciembre. **La comunidad de "animaleros" crece a pasos agigantados.** ¿Por qué? Pues porque lo que ofrece «Animal Crossing Wild World» es algo totalmente distinto a lo que se conoce como "un juego de portátil". **El volumen de actividades posibles en los pueblos virtuales de "AC" es gigantesco.** Para quien no jugase en la versión GameCube, que sepa que puedes pescar, excavar, sacudir árboles, talarlos, cazar insectos, cambiar con tus vecinos cualquier objeto, charlar con ellos, trabajar para ellos, vestirte como quieras, decorar tu casa con el papel, el suelo y los muebles que más te gusten... Y en DS esta interminable lista de posibles quehaceres se amplía. En la táctil puedes **peinarte como quieras,** el museo tiene más secciones, incluyendo un observatorio donde creas constelaciones a base de puntero, **pintas tus diseños para ropa o suelos muy rápidamente gracias a la pantalla táctil** también, los vecinos tienen sus propias





El observatorio está en el 2º piso del museo. Allí podrás ver e incluso crear constelaciones uniendo estrellas con el puntero.



¡El uso de la función táctil será bestial! Podremos escribir, pintar y también mover la cámara para ver más de cerca (o lejos, o de lado) nuestras donaciones en el museo.

aficiones (los encontrarás pescando, excavando, etc.)... Y lo mejor ya no es **"poder hacer lo que quieras, cuando quieras"**, no. Lo mejor es que ya hay millones de jugadores haciéndolo por todo el planeta.

¡Vente a mi pueblo, un día!

Las partidas Wi-Fi de «AC» serán el vicio más extendido entre los usuarios de DS a partir de abril de 2006. Para invitar a alguien a tu pueblo, no tienes más que intercambiar con él los **códigos de amigo.** Desde ese momento, ir a su pueblo y conseguir **frutas, peces, ropas y muebles que son raros** en el tuyo, será cuestión de minutos. ¿Quedarse a dormir? No hay que pasarse. Por ahora, basta con soñar que pronto podremos ir de excursión cada vez a un sitio diferente.



¡¿Este es marciano, o qué?!

VISITA AL PUEBLO DE UN COLEGÓN

Después de conectaros por Wi-Fi, llega lo bueno: ¡¡¡la visita en toda regla!!! Vosotros decidís qué queréis hacer: pescar, cambiar objetos, regalaros diseños para suelos... Incluso lo podéis discutir entre vosotros, ya que en todo momento tenéis la posibilidad de escribir algo en el teclado de la pantalla inferior. Tu amigo leerá todo lo que escribas aunque no le veas en tu pantalla, así que... ojito.



1. LA LLEGADA TRIUNFAL

Las puertas de tu bello pueblo han permanecido abiertas desde que Fofrito te dijo que quería visitarte. Tras unos segundos de espera... ¡ahí llega Fofrito!



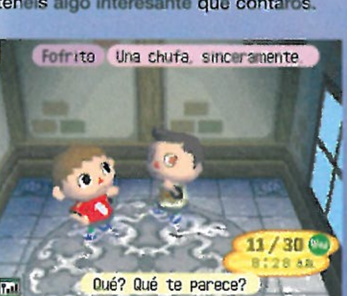
2. ¡HABLAD DE ALGO!

La conexión Wi-Fi de «Animal Crossing» para DS permite contactar con amigos a mucha distancia. Así que, seguro que tenéis algo interesante que contaros.



3. ¡HACED ALGO... JUNTOS!

No es que haya obligación, pero... oye, si vas a hacer una "visita en toda regla", tendrás que entrar a ver la casa de Marciano, ¿no crees, Fofrito, hijo?



4. ¡YA ESTAMOS EN CASA!

Una vez dentro, fíjate en sus objetos, en su estilo de decoración y... Bueno, Marciano parece que no tiene muchas cosas. Para divertirse, habrá que... salir.



5. ¡HALE, A "PESCAZAR"!

Además de envidiar los bienes del otro, también podéis competir en un torneo de.... bueno, de una cosa o de la otra, Fofrito. ¡Si pescáis, pescáis los dos, ea!



6. MUESTRAS DE AFECTO

Una vez hayáis pescado y peleado por el mejor sitio, también podéis regalaros algo. Sobre todo, el que visita, hombre. ¡Suelta el candelabro, Fofrito, ya! Bien.



7. ADIÓS CON EL CORAZÓN

Cuando quiera uno pirarse, no hay más que volver a la puerta del pueblo y despedirse con educación. Qué bien lo han pasado, Fofrito y Marciano, ¿eh?



LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA JUEGOS DE NINTENDO DS

10 GUIAS COMPLETAS por solo 5,95€

SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

5,95€

GUÍAS

Por los expertos de REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡TRUCOS Y SECRETOS PARA CRIAR AL MEJOR CACHORRO!!

¡¡20 FICHAS CON TODAS LAS RAZAS!!

NINTENDOGS

GB ADVANCE

Guía de Recorrido

Pokémon EDICIÓN ESMERALDA

- Paso a paso, completa la aventura
- Claves y estrategias para vencer a todos los entrenadores
- Los mejores trucos para llegar al final del Frente de Batalla

NINTENDO DS

9 Guías Completas

- NINTENDOGS
- HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
- SUPER MARIO 64 DS
- ULTIMATE SPIDER-MAN
- CRÓNICAS DE NARNIA
- CASTLEVANIA DS
- MARIO KART DS
- ANOTHER CODE
- SONIC RUSH

y los mejores 300 TRUCOS para Nintendo DS

GUÍAS Y SOLUCIONES COMPLETAS

Nintendo Acción presenta
GUIAS COMPLETAS Y SOLUCIONES PARA JUEGOS DE NINTENDO DS
148 páginas con:

- 9 guías completas para los últimos juegazos de Nintendo DS:
  Nintendogs
  Harry Potter y el Cáliz de Fuego
  Super Mario 64 DS
  Ultimate Spider-Man
  Crónicas de Narnia
  Castlevania DS
  Mario Kart DS
  Another Code
  Sonic Rush
  + los mejores 300 trucos para todos los juegos de Nintendo DS.

- Y además, no te pierdas la GUÍA COMPLETA DE RECORRIDO de Pokémon Esmeralda, con todas las claves, pistas y trucos para ser el mejor entrenador.

¡YA A LA VENTA! ¡CORRE A POR ELLA!





Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2

¡Tu DS ya tiene un buen juego de lucha! Goku, sus compañeros de aventuras y sus mayores enemigos, van a despertar al superguerrero que llevas en tu interior.

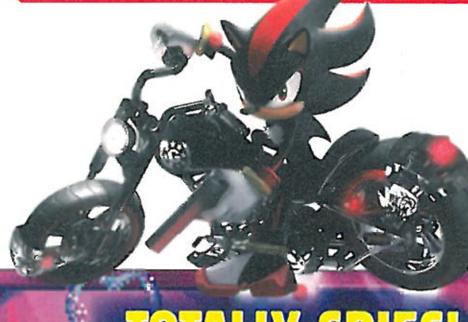


BATTLES OF POP

¡EL PRÍNCIPE ESTRATEGA! Prepárate para la batalla, pero de una manera diferente a la habitual. En el nuevo Príncipe para DS tendrás que mantener la cabeza fría y vencer a base de estrategia.

PUNTUACIONES OFICIALES

7 SUPER NOVEDADES





MARIO PARTY 7

La tercera fiesta de Mario en CUBE trae 86 minijuegos nuevos. Espectacular, divertido... ¡y con micro!



TOTALLY SPIES!

Una aventura para GBA llena de plataformas, puzzles, minijuegos, conducción... ¡con estilo!

Código P.E.G.I. de clasificación


12+ EDAD RECOMENDADA


VIOLENCIA


DROGAS


MIEDO


SEXO


LENGUAJE SOEZ

DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.


SIN CABLES

CHAT


DOBLE PANTALLA


COMPATIBLE GBA


MICRÓFONO


PANTALLA TÁCTIL

¡ATENCIÓN! Recuerda que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra.



- Compañía: BANDAI
- Desarrollador: BANDAI
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2

- Niveles: 10 HISTORIAS
- Modos de juego: 7
- Extras: MODO MÁXIMO

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

OK Nintendo Acción

¡Lucha en la piel de Goku!

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W. 2

Goku y sus amigos llegan a la DS con un arcade, frenético, cañero y repleto de sorpresas para los fans de la saga.

Goku vuelve a las andadas con todos sus colegas y sus movimientos especiales para aniquilar a decenas de enemigos en una nueva entrega de la saga de juegos de lucha Dragonball.

La historia a tu gusto

Siempre hemos conocido la historia de Goku como nos la han contado en la serie. Pero eso se ha acabado... En el modo principal del juego, **podemos definir la historia de cada personaje.** Tenemos varias misiones que, dependiendo de si las hacemos muy bien o muy mal, provocarán un desenlace diferente, mejor o peor. ¿Divertido? Pues sí, lo es. Además, **los combates son espectaculares, transcurre todo a una velocidad increíble** y el manejo es muy sencillo. Aunque es una lástima el escaso uso de **la táctil, que sólo sirve para cambiar de jugador.** Por otro lado, si no te enteras de cómo jugar, no te preocupes porque se incluye **un tutorial que explica de forma muy clara cómo controlar todo.** Sin duda, un añadido genial que demuestra como los chicos de Bandai se preocupan por nosotros. Una vez completado, estaremos preparados para triunfar en los combates del modo historia. Aunque, si quieres practicar más, existen **combates libres donde podemos elegir los 3 personajes de nuestro equipo** para así combinar sus habilidades. Esta opción incrementa la duración, ya que siempre podrás echar una partidita a tu gusto a un juegazo **casi tan divertido como «Super Smash Bros.»** de CUBE.

UN JUEGO CON MUCHA HISTORIA

En «DBZ Supersonic Warriors 2» no todo serán amarres, tortas y bolazos de energía. También tiene su parte RPG porque, a medida que completemos misiones, veremos conversaciones entre los diferentes personajes y notaremos cómo la historia va cambiando según el resultado de las peleas jugadas.

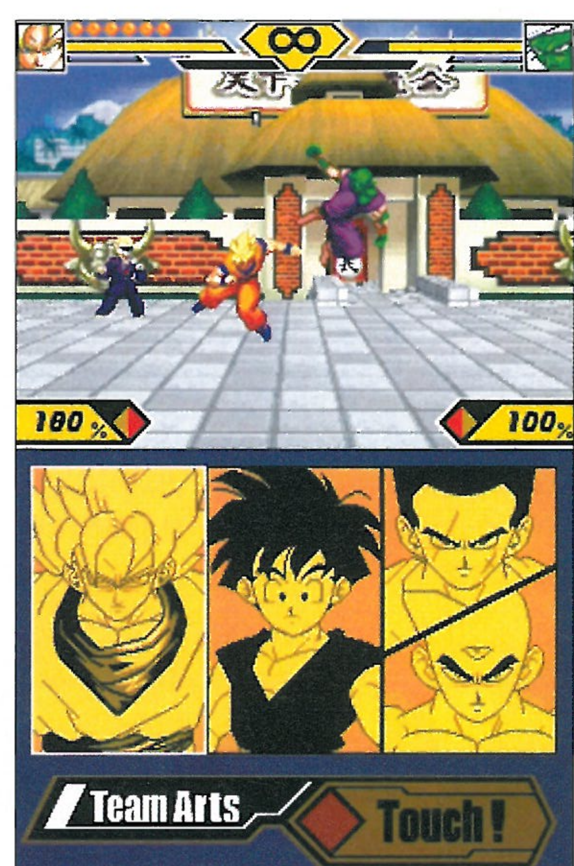




También podemos ponernos en el papel de los malos para derrotar a Vegeta, Gohan o al mismísimo Goku.



Algunos personajes aparecen solo como apoyo, como el bueno de Satán, que lanza un montón de bombas a nuestros rivales.



En la pantalla superior vemos los mamporros, mientras que en la inferior podemos elegir, tocándolo, con qué personaje luchar.

¡LUCHA! Los combates son duros, frenéticos y emocionantes. Una pena que no se utilicen más funciones DS que la táctil.

MEJOR, LUCHA EN EQUIPO

¡¡CREA TU PROPIO EQUIPO!!
Forma tu equipo eligiendo entre todos los personajes de la saga como Goku, Krilin, Freezer... ¡¡Vas a machacar a tu rival!!



Un equipo bien equilibrado puede destrozar a cualquier enemigo.



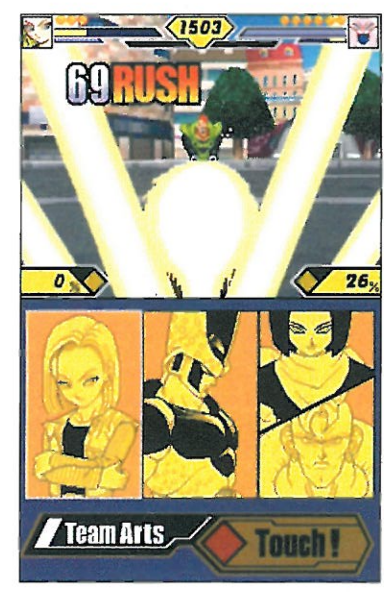
Si ves que te van a sacudir, activa tu escudo rápidamente y... ¡hale, que pegue!



Gracias al dragón Shenron podemos revivir a un luchador caído en combate.



Además de los especiales, también podemos realizar ataques combinados.



Si estás en las últimas, puedes lanzar tu súper-especial y machacar a tu rival.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87

▲ Los escenarios en 3D fieles a la saga y los personajes impresionantes.

▼ Demasiadas pixelaciones en los especiales.

SONIDO 89

▲ Las melodías propias de la serie animada.

▼ Molaría escuchar las voces de los luchadores, pero no tienen.

JUGABILIDAD 92

▲ Es frenético, increíble y adictivo. ¡No le falta de nada!

▼ Podría tener un modo arcade tipo DBZ Adventures de GBA.

DURACIÓN 90

▲ Diez personajes con multitud de misiones, seis modos de juego e intensos combates multijugador.

▼ No hay muchas diferencias si eliges a uno u otro personaje.

TOTAL 90

▲ Un **gran juego de lucha** ¡y encima con **Goku y compañía** de por medio!

▼ Se echan en falta **más diferencias** entre cada historia de personaje.

VALORACIÓN



UN BUEN COMBATE ES MEJOR EN DS

«Dragon Ball SuperSonic Warriors 2» inicia el género de lucha en la DS y, por lo tanto, se alza al primer puesto. Será difícil arrebatárselo debido a su gran duración, multitud de golpes y combos, y sus grandes dosis de acción. Pero que tenga cuidado, que todavía tiene que llegar el genial «Jump SuperStars».

LA DOBLE PANTALLA

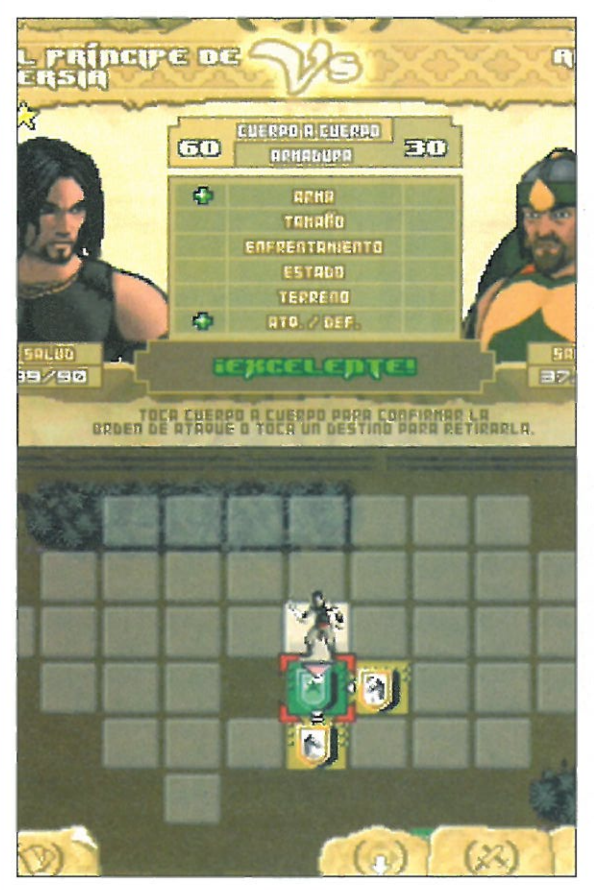
Cambia de luchador... y punto

En la pantalla superior se desarrolla la mayor parte del juego, mientras que la táctil queda relegada a cambiar de luchador y **realizar el ataque conjunto del equipo.** Se podría haber aprovechado más...

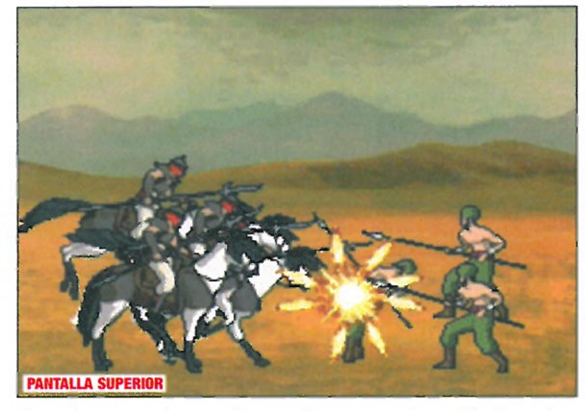
¡Un héroe y cientos de batallas por ganar!

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

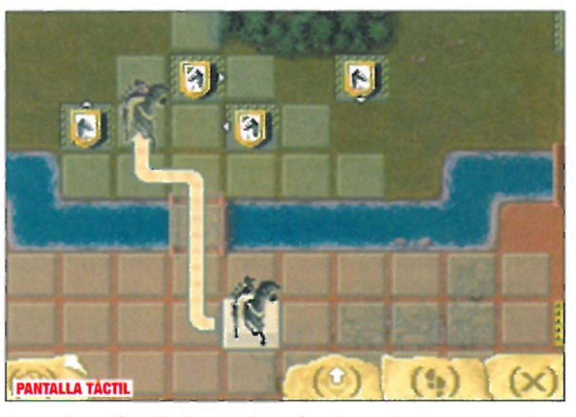
¿Quieres conocer lo que pasó entre «Las Arenas del Tiempo» y «El Alma del Guerrero»? ¡Pues empuña tu puntero y a luchar!



El objetivo es derrotar al general. Cuando vayas a atacarle en la táctil, arriba verás tus posibilidades de éxito y... ¡Excelente! ¡A él!



En cada ataque, la pantalla superior muestra la acción de ambas unidades con unas animaciones que cumplen... y poco más.



Aprender qué unidades son las más adecuadas para sorprender en un ataque fulminante es vital para hacerse con la victoria.

Estamos en Persia, hace mucho, mucho tiempo, cuando aún la leyenda de su Príncipe no había comenzado pero su historia ya se grababa en el fuego de las batallas. Así, aterriza en DS **un nuevo «Prince of Persia» que ha dado un giro radical.** Ahora no saltaremos por las paredes espada en mano; en nuestro puntero estarán los destinos de persas, hindúes y deavas.

Entre cartas anda el juego

Nos encontramos ante un juego **de estrategia por turnos** con el aliciente de poder usar más de **200 cartas** para desequilibrar la balanza a nuestro favor. La **gestión continua de tus mazos y una buena estrategia** en el campo de batalla son las claves de la victoria.

El sistema es tan simple como típico: la batalla se divide en turnos de ataque para cada bando, en los que podemos utilizar nuestras unidades y apoyarlas con **las cartas, algunas de efecto devastador.** Pero trae también novedades como que en el multijugador **¡no hace falta tener dos consolas!** El juego da la oportunidad de enfrentarse a **dos generales en la misma DS**. ¡Reta a quien quieras a un divertido duelo de inteligencia, no tendrá escapatoria!

EL BAZAR

COMPRA, VENDE, CAMBIA...
Tienes más de 200 cartas para intercambiar con otros generales/ colegas mediante la función sin cables de DS. ¡Está bien fácil, oiga!

PANTALLA SUPERIOR



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **UBISOFT**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Personajes: **9 GENERALES**
- Extras: **2 MODOS MULTI**
- Funciones DS:



- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72
A pesar de ser un juego de cartas, no está a la altura de DS.

SONIDO 71
Música árabe que se repite hasta el infinito. Efectos simples.

JUGABILIDAD 85
Estrategia pura y bastante dura. Aunque, si eres un fan del género, sabrás agradecerlo.

DURACIÓN 87
Los 24 escenarios y las 200 cartas son un reto a largo plazo.

TOTAL 85

▲ La **dinámica** de las batallas y los **modos multijugador**.

▼ No aprovecha las **funciones DS**. Poca innovación.

VALORACIÓN

Una licencia muy jugosa pero que no aprovecha la potencia de DS. Si hubiera sido más atractivo visualmente, podría haber puesto de moda la estrategia en DS.





¡Presume de trucos con todo el mundo!

TONY HAWK AMERICAN SK8LAND

Tony llega a DS con un juego que sigue la estela de la versión GC, pero usando la táctil, el micro... ¡y un glorioso modo Wi-Fi!



El mapa de la táctil facilita mucho la búsqueda de misiones dentro de L.A. Aunque los trucos siguen siendo cosa tuya.



El aspecto visual es muy parecido al de un grafiti. Y el caso es que le va que ni pintado, nunca mejor dicho, a los escenarios.



Tony Hawk y tu reciente amiga de L.A., Mindy, te guiarán durante la partida y te ayudarán a construir tu propio parque de skate.

En la táctil no "pué" ser tan chupi como en CUBE! –decía Jimmy. ¡Pues sí, señor Jimmy, lo es! Y vamos directos al tema porque aquí hay mucho juego y poco espacio.

¡Arriba los combos!

Y abajo, los supercombos. En la pantalla superior vemos lo normal: un señor, escogido entre los **12 skaters profesionales,** que hace el cabra sobre un monopatín por cualquiera de los **7 escenarios** del juego. Sí, hay solo 7, pero si te parece poco tranquilo porque esto se cubre con otras opciones exclusivas de DS con las que flipas. Por ejemplo, en la pantalla inferior, además del mapa de la zona, aparecen unos iconos que, **al tocarlos, harán que tu skater se marque un truco especial.** También puedes personalizar tu tabla a base de puntero y **usar el micro para que tu skater diga lo que tú quieras (con tu voz)** cuando haga un gap, un truco especial, o se pegue un galletazo. ¡Un extra divertidísimo! Por supuesto, incluye los **modos típicos para 2 jugadores** y, lo mejor, ¡permite enfrentarse a cualquier "tonijakero" del mundo porque tiene **función Wi-Fi!** ¿Imaginas echar un Combo Mambo contra un japonés o un americano? ¡Menudo flipe de gap!

MODO WI-FI

JUGAR, CAMBIAR, MIRAR...
Conéctate y, además de jugar a dobles en 4 modalidades, podrás cambiar diseños y... ¡ver vídeos de los mejores skaters de la semana!



FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS V.**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2 (MULTITARJETA)**
- Datos: **7 ESCENARIOS**
- Extras: **MODO WI-FI**
- Funciones DS:



Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
El estilo grafiti le va muy bien a skaters y escenarios.

SONIDO 94
13 temas de hip-hop, funk y rock acompañados de efectos reales y voces, ¡incluida la tuya!

JUGABILIDAD 89
Los escenarios son ideales para divertir a novatos y veteranos.

DURACIÓN 93
7 escenarios y su editor, 12 skaters... ¡y un Wi-Fi eterno!

TOTAL 92


Skatear contra gente de todo el mundo. ¡Viva el Wi-Fi!


El número de escenarios se ha reducido demasiado.

VALORACIÓN

Neversoft nos sorprende usando todas las funciones DS: micro, táctil y un Wi-Fi donde, además de competir, aprendes con los vídeos de otros skaters. ¡Flipante!

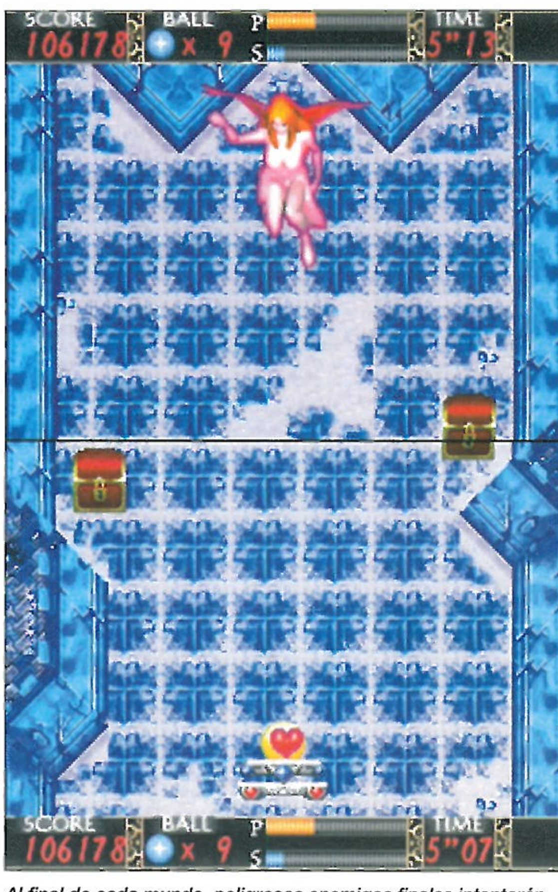
¡Los viejos arcades nunca mueren!

DEVILISH

Simple, directo, jugable, como los arcades de antes; así es la última apuesta que llega a la doble pantalla. ¿Aceptas el reto?



En todo momento tenemos un control total de la plataforma azul. Podemos moverla por las dos pantallas e incluso girarla.



Al final de cada mundo, peligrosos enemigos finales intentarán detenernos. Son grandes, pero aún así... ¡No te dejes intimidar!

Enfrentarse a un ejército de demonios no es tarea fácil, pero cuando no eres más que una pelotaaa... la cosa se complica de verdad. Así, lo creas o no, el objetivo del juego es **evitar que se nos cuele la pelota por la pantalla de abajo,** como en los arcades de toda la vida.

¡Mueve las plataformas!

A diferencia de otros juegos de este estilo, es posible separar nuestro bate, palito o plataforma en dos, una pieza azul y otra roja. Puedes **mover la azul con total libertad, incluso llevarla a la pantalla superior.** La roja solo se mueve a izquierda y derecha. Así que, hay que estar pendientes del movimiento de la pelota y, si se te escapa, ¡intentar salvarla con el palito de abajo!

Pero no creas que todo es tan sencillo. Además de echarle un ojo a la pelota, tenemos que preocuparnos de **avanzar por cada uno de los niveles del juego.** Sí, sí, el escenario se mueve con la bola y, en nuestro avance, tendremos que reventar (a bolazos) multitud de enemigos, como **esqueletos, murciélagos y otras criaturas del mal.** Por suerte, cascando ladrillos podemos hacernos con **ítems que alargan los bates, refuerzan la bola...** ¡hasta pueden convertir la pelota en un cohete que atraviesa todo lo que pilla! Y, aparte del modo principal, que va de ir superando niveles a la vez que descubrimos el argumento, está el modo "Trial": entrar en niveles ya superados para conseguir una mejor puntuación. Lo malo es que **no hay multijugador.** Y además la pantalla táctil tampoco se ha aprovechado demasiado. Pero bueno si te gustan los arcades clásicos y la ambientación fantástica, te gustará este «Devilish».

¡VA COMO UN COHETE!

RECOGE LOS ITEMS, QUE TE HARÁN LA VIDA MÁS FÁCIL. Podemos encontrarlos escondidos en cofres a lo largo de todos los niveles del juego. Dale un bolazo al cofre y recoge la ayuda, con cualquiera de los dos bates, antes de que caiga de la pantalla inferior.



Convertidos en cohete, no hay ladrillo ni enemigo que se resista.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **PROEIN**
- Desarrollador: **505**
- Tipo de juego: **ARCADE**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Modos de juego: **2**
- Ítems: **19**
- Funciones DS:




- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 75
Algo desfasados. Podrían estar bastante más trabajados.

SONIDO 75
Melodías repetitivas y efectos... para los nostálgicos.

JUGABILIDAD 83
Un sistema de juego directo y sin complicaciones.

DURACIÓN 78
Tirando a corto. Se echa en falta un multijugador. Te puedes picar con tu propia puntuación...

TOTAL 79



▲ Un juego **de los de antes,** pero **adaptado** a DS.



▼ Su escasa duración; el aspecto gráfico.

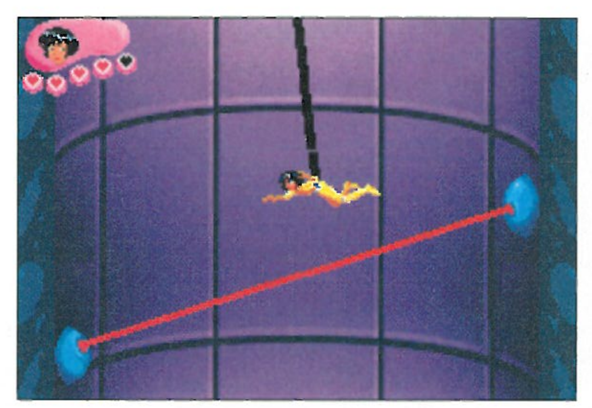
VALORACIÓN

Tiene su tiempo, pero podría haber quedado genial en la DS. Con gráficos más trabajados y mayor uso de la pantalla táctil, nos habría convencido.

¡Antes muerta que sencilla!

TOTALLY SPIES!

Llega la primera aventura de las televisivas espías que, además de hacer bien su trabajo, nunca pierden su estilazo.



Ni Tom Cruise en 'Misión Imposible' ni gaitas, Alex sí que sabe descolgarse evitando láseres y salir... ¡con el peinado intacto!



Y si te gusta conducir una moto, tampoco tienen problema en pisar el acelerador a fondo en una carretera llena de tráfico.



Los minijuegos son muy distintos entre sí. Aquí las tenéis, dando una lección de cómo mover el esqueleto en una prueba musical.



Impresionantes aparatos como este "Spray despegamento" son las armas que debes usar para detener al malvado de turno.

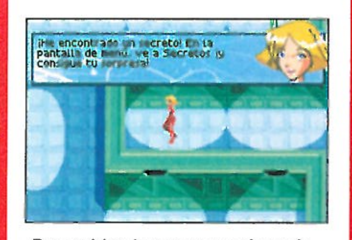
Sam, Clover y Alex, las **tres espías con más glamour de todo Beverly Hills,** ya tienen su primer videojuego. A lo largo de **cinco entretenidos aunque cortos niveles,** nos pondremos en su piel para detener al chiflado de turno.

Tres... ¡con mucho estilo!

El juego mantiene un nivel de **acción trepidante durante los cinco capítulos**, que siguen el estilo de la serie de animación. En todos ellos se ofrece una mezcla de **fases de acción y plataformas con minijuegos.** En las primeras debemos salir de un aprieto a base de saltos y golpes; los **minijuegos** son a cada cual más ingenioso y "fashion". Además, hay **misiones en las que conducimos desde motos de nieve hasta submarinos.** Y, de todo esto, sale una ensalada a la que no le falta gracia ni salero, pero que... llena poco. Ese es el único punto negro de este título, su **brevedad y sencillez,** que no suponen ningún reto para un nintendero de pro. Sin embargo, también es un aliciente para que los seguidores de la serie y jugadores ocasionales puedan **pasar un rato entretenido manejando a sus espías favoritas**. Por otro lado, **cada nivel es diferente al siguiente**. No hay dos iguales y algunos son realmente ingeniosos, como el del rescate del cantante Riky Marthos, donde debemos combinar las habilidades de las tres heroínas. Además del gustirrinín que da **pasarse niveles, en este juego hacerlo tiene premio.** A la extensa galería de imágenes de la serie hay que sumar unas contraseñas muy jugosas que tienen sorpresa... "on line". Si te terminas el juego, podrás ver contenidos extra en la página web de las espías. ¡Para fans con estilo!

PREMIO POR CADA NIVEL

¡POR CADA FASE SUPERADA TE DAN UNA SORPRESA!
Con unos ítems secretos o al final de la misión, nos darán un código que en www.totallyspies.com nos revelará una sorpresita. ¿Que qué es? ¡Pásate tú la pantalla, jeta!



¡Busca bien los secretos de cada nivel o te quedarás sin el premio!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **MARATHON**
- Tipo de juego: **ACCIÓN / MINIJUEGOS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Misiones: **17**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

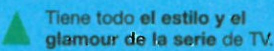
GRÁFICOS 80
Tienen todo el colorido de la serie pero... sin alardes.

SONIDO 79
El apartado musical cumple. Los efectos, no tanto.

JUGABILIDAD 82
Plataformas, conducción, acción, puzzles... muy entrenido y para todos los públicos.

DURACIÓN 72
No es largo ni tampoco complicado. Se pasa rápido.

TOTAL 80



▲ Tiene todo **el estilo y el glamour de la serie** de TV.



▼ Los cinco niveles son muy sencillos y cortitos.

VALORACIÓN

Si eres exigente, el juego te parecerá normalito. Pero seguro que los fans más peques se emocionarán manejando a sus espías favoritas de la tele.

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HUDSON SOFT
- Tipo de juego: TABLERO/ MINIJUEGOS
- Idioma: CASTELLLANO
- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-8
- Datos: 86 MINIJUEGOS
- Escenarios: 6 TABLEROS
- Extras: MICROFONO INCLUÍDO
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Nos vamos de crucero con Mario & Cía.!

MARIO PARTY 7

Aún estamos guardando los adornos de la última fiesta y un nuevo y descacharrante «Mario Party» llega a GameCube.

En esta ocasión, Mario y sus amigos han elegido el **lujoso yate MSS Sea Star** para traernos otro buen atracón de minijuegos, a cada cual más divertido y alocado. A pesar del poco tiempo transcurrido entre ambas entregas, parece que en Hudson Soft tenían ideas y ganas de regalarnos un buen puñado de novedades. Para empezar, tenemos **dos nuevos personajes: Birdo y Dry Bones,** ambos procedentes del universo "mariano". Además ofrece **86 minijuegos nuevos**, 11 de los cuales, y esto es algo realmente alucinante, son para jugar con el micrófono. Y para terminar con este repaso, si jugar a «Mario Party» con 4 amigos era divertido, **¡imagínate si lo haces con 8!** Tranqui, que no tendrás que comprarte más mandos, con los que tienes puedes hacerlo. Se juega en parejas, compartiendo mando.

¡Viento en popa, capitán!

A bordo del Sea Star podemos participar en varios modos de juego. El "importante" es el **Modo Party (ahora Crucero Party) con 6 espectaculares tableros.** En ellos nos vamos a encontrar con algunas casillas nuevas que suben muchos puntos la diversión, como las de los **retos con micrófono.** En esta ocasión, las partidas están llenas de sorpresas, empezando por la forma de conseguir estrellas, diferente en cada tablero, y acabando por eventos como el "Bowser Time", momento en que el "tortugote malvado" nos convertirá en víctimas de alguna jugarreta de las suyas. Con el modo **Crucero Solo, las partidas en solitario ya no son tan muermo.** Ahora cada tablero tiene un objetivo y hay que lograrlo antes que el rival a golpe de minijuegos y, sobre todo, ¡a toda pastilla! Y finalmente, está el nuevo **Deluxe Crucero, donde disfrutamos de una docena de minijuegos diseñados para ocho jugadores.** Sí, son poquitos, la verdad, pero si has tenido la suerte de jugar un "MP" con otras 3 personas, y así te lo pasabas "pirata", imagina con ocho. ¡Ya estás tardando en buscarte siete amigos para montar la fiesta definitiva para GameCube!

¿QUÉ ME COMPRO PARA ESTAS FIESTAS?

Como todo crucero de lujo que se precie, tenemos una tienda de souvenirs que nos canjeará las "millas" de nuestra tarjeta, puntos que vamos consiguiendo cada vez que ganamos una partida. Hay desde nuevos tableros y personajes hasta camisetas, pasando por las melodías y voces del juego.




Con 8 a la vez, cada jugador está a cargo de un stick y un botón (L o R) del mando. Se juega por parejas y... ¡y rema, Yoshi, rema!



En cada tablero las estrellas se consiguen de distintas formas. En éste, el precio irá subiendo cada vez que alguien compre una.

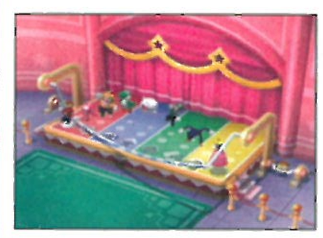
TOCA HABLAR ¡alto y claro! Con el micrófono incluido en «Mario Party 7», ¡te esperan 11 minijuegos dispuestos a escuchar tus berridooos!


La compenetración entre los miembros de cada pareja es crucial para ganar. ¡Así que escoge bien tu compañero, porque lo que es Jimmy...! Jimmy: –¿"X"?, ¿he empatado?

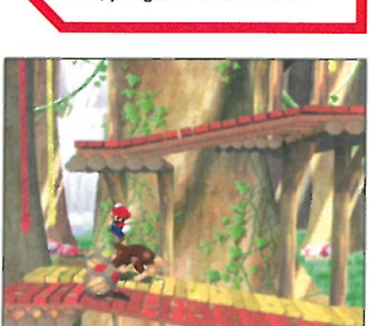
8 MANOS Y 4 MANDOS

«Mario Party 7» es el primer juego en el que dos jugadores podrán compartir mando de control, y así poder jugar ocho a la vez, en cuatro equipos de dos.


¿Quiénes serán esas sombras? Cómpralos y lo descubrirás.


La tropa Mario Party está en forma, ¡da gusto verlos saltar!




Algunos minijuegos traerán recuerdos a los jugones más carrozas. ¡Es el "DK"!


¡Ojo!, en cualquier momento otro jugador te puede dar un susto. ¡Estate preparado!


Que Bowser te pille no es malo... si cada vez que lo haga le sacas 40 monedazas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ El diseño de los escenarios es sobresaliente.
▼ Está al mismo nivel del anterior «Mario Party».

SONIDO 93
▲ Como siempre, melodías increíbles "made in Nintendo".
▼ Las voces son iguales a las de «Mario Party 6».

JUGABILIDAD 97
▲ Minijuegos flipantes, con micrófono, duelos, partidas para ocho jugadores... ¿seguimos?
▼ Como siempre, el Modo Party es algo lento en su desarrollo.

DURACIÓN 93
▲ Si juegas con amigos no podrás dejar de picarte.
▼ Probablemente lo aparques cuando llegue Mario Party 8.

TOTAL 96

▲ Poder jugar **8 a la vez.** Lo divertidos que son sus **nuevos minijuegos.**

▼ Se echa de menos el modo de juego tipo "concurso de TV" de «Mario Party 6».

VALORACIÓN



¡MÁS MARIO, Y MUCHA MÁS FIESTA!

«Mario Party 7» es eso, más de todo. Más minijuegos, más tableros y ahora más amigos con la posibilidad de jugar hasta ocho. A pesar de repetir la fórmula que le ha ido tan bien siempre, el juego sorprende en todo momento. Las partidas son rápidas, los modos de juego variados y cada uno de los minijuegos es, como poco, sorprendente y adictivo.

EL RANKING

1. Mario Party 7
2. Mario Party 6
3. Dance Stage Mario Mix

Estaba difícil, pero «MP7» resulta más divertido en general que su antecesor. Y por eso lo adelanta colocándose en cabeza de los juegos de puzzles y tableros para Game Cube.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2

- Armas: 10
- Niveles: 22 NIVELES
- Extras: DOLBY PRO LOGIC II

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Nadie puede hacerle sombra!

SHADOW THE HEDGEHOG

Un erizo, de Sega, que corre que se las pela, su nombre empieza por "S" y... ¡Pues no, no es Sonic, pero se le parece!

Shadow no tiene un solo recuerdo en su cabeza, solo sabe que los alienígenas que están invadiendo la Tierra lo conocen mejor que él mismo. Y le están ordenando destruir todo lo que encuentre y reunir para ellos las **siete Esmeraldas del Caos.** Pero Shadow ya no volverá a ser un títere en manos de nadie...

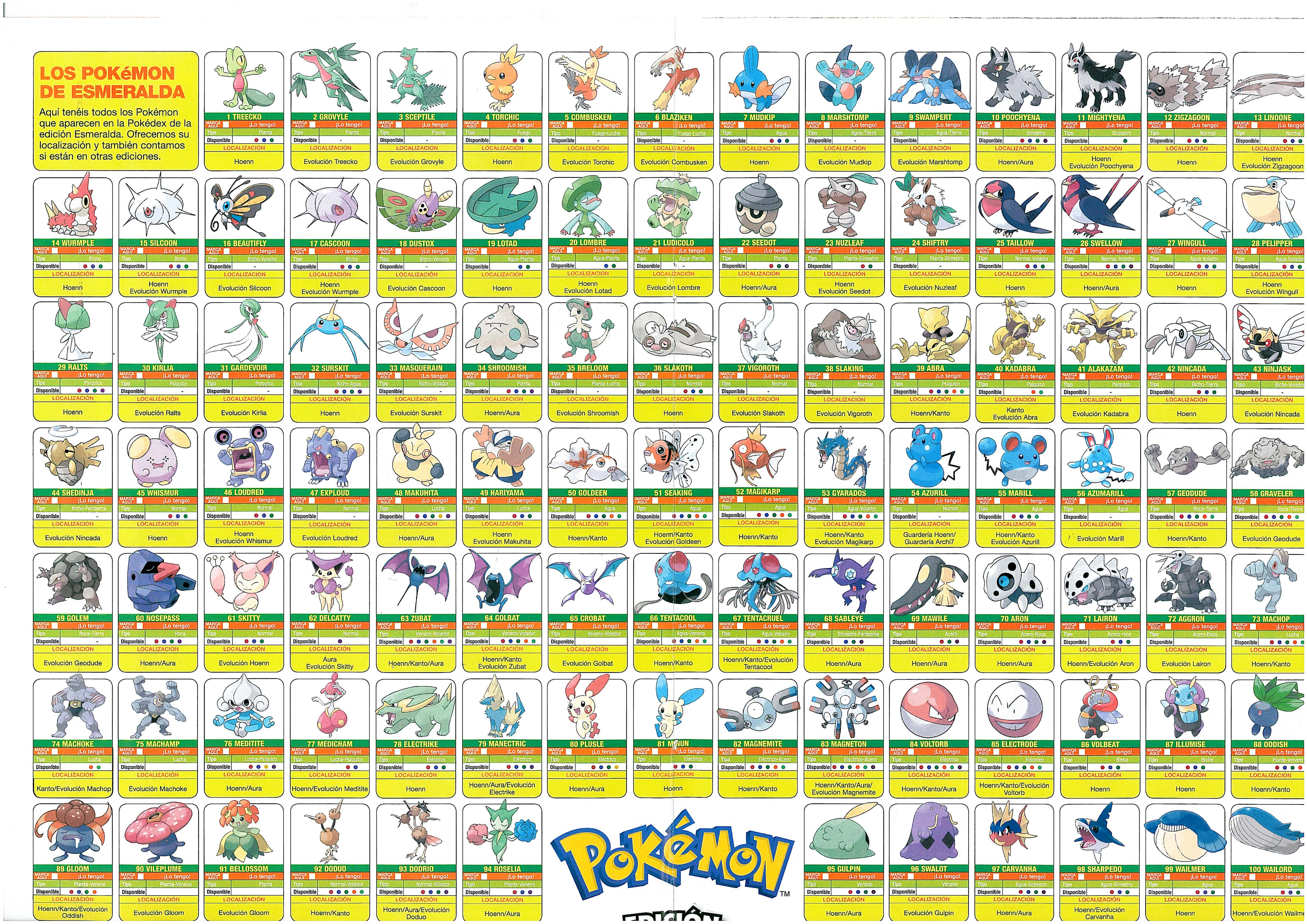
Haz tu propio argumento

El nuevo juego de la saga "sónica" para GC mantiene el estilo de anteriores entregas, es decir que tenemos **plataformas en 3D pasando a toda velocidad por la pantalla,** y anillos, loopings, rebotadores... Shadow tendrá que llegar hasta el final de la fase o cumplir otros objetivos dentro de un tiempo límite y recaudando tantos anillos como pueda. Pero, a diferencia de Sonic, **este valiente erizo cuenta también con las armas de fuego arrebatadas a los enemigos.** Si no había suficiente acción, añádele unos pocos disparos y explosiones de las bestias. Pero lo más novedoso es el **sistema de niveles "en árbol".** Desde el primer nivel podemos cumplir **objetivos heroicos, neutrales, o malvados.** Según cuál cumplas, la segunda fase será diferente, y seguirás **la historia de un Shadow bondadoso, despiadado, o indiferente.** Y en esa segunda fase encontrarás otros 3 objetivos. Así hasta llegar a **5 finales diferentes,** pasando por un total de veintidós niveles. Un toque original que seguro gustará a los fans del erizo azul, ya que el juego se parece bastante a los anteriores.

SHADOW, EL HÉROE... O PUEDE QUE NO

En cada fase del juego tenemos tres objetivos que podemos cumplir: uno heroico, otro neutral, y un último malvado. Nosotros escogeremos cuál queremos cumplir y así condicionaremos el desarrollo de la historia de Shadow, para acceder a tres niveles diferentes dependiendo de la decisión que tomemos.

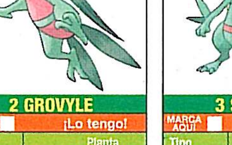




LOS POKéMON DE ESMERALDA
Aquí tenéis todos los Pokémon que aparecen en la Pokédex de la edición Esmeralda. Ofrecemos su localización y también contamos si están en otras ediciones.
1 TREECKO - Hoenn
2 GROVYLE - Evolución Treecko
3 SCEPTILE - Evolución Grovyle
4 TORCHIC - Hoenn
5 COMBUSKEN - Evolución Torchic
6 BLAZIKEN - Evolución Combusken
7 MUDKIP - Hoenn
8 MARSHTOMP - Evolución Mudkip
9 SWAMPERT - Evolución Marshtomp
10 POOCHYENA - Hoenn/Aura
11 MIGHTYENA - Hoenn Evolución Poochyena
12 ZIGZAGOON - Hoenn
13 LINOONE - Hoenn Evolución Zigzagoon
14 WURMPLE - Hoenn
15 SILCOON - Hoenn Evolución Wurmple
16 BEAUTIFLY - Evolución Silcoon
17 CASCOON - Hoenn Evolución Wurmple
18 DUSTOX - Evolución Cascoon
19 LOTAD - Hoenn
20 LOMBRE - Hoenn Evolución Lotad
21 LUDICOLO - Evolución Lombre
22 SEEDOT - Hoenn/Aura
23 NUZLEAF - Hoenn Evolución Seedot
24 SHIFTRY - Evolución Nuzleaf
25 TAILLOW - Hoenn
26 SWELLOW - Hoenn/Aura
27 WINGULL - Hoenn
28 PELIPPER - Hoenn Evolución Wingull
29 RALTS - Hoenn
30 KIRLIA - Evolución Ralts
31 GARDEVOIR - Evolución Kirlia
32 SURSKIT - Hoenn
33 MASQUERAIN - Evolución Surskit
34 SHROOMISH - Hoenn/Aura
35 BRELOOM - Evolución Shroomish
36 SLAKOTH - Hoenn
37 VIGOROTH - Evolución Slakoth
38 SLAKING - Evolución Vigoroth
39 ABRA - Hoenn/Kanto
40 KADABRA - Kanto Evolución Abra
41 ALAKAZAM - Evolución Kadabra
42 NINCADA - Hoenn
43 NINJASK - Evolución Nincada
44 SHEDINJA - Evolución Nincada
45 WHISMUR - Hoenn
46 LOUDRED - Hoenn Evolución Whismur
47 EXPLOUD - Evolución Loudred
48 MAKUHITA - Hoenn/Aura
49 HARIYAMA - Hoenn Evolución Makuhita
50 GOLDEEN - Hoenn/Kanto
51 SEAKING - Hoenn/Kanto Evolución Goldeen
52 MAGIKARP - Hoenn/Kanto
53 GYARADOS - Hoenn/Kanto Evolución Magikarp
54 AZURILL - Guardería Hoenn/ Guardería Archi7
55 MARILL - Hoenn/Kanto Evolución Azurill
56 AZUMARILL - Evolución Marill
57 GEODUDE - Hoenn/Kanto
58 GRAVELER - Evolución Geodude
59 GOLEM - Evolución Geodude
60 NOSEPASS - Hoenn/Aura
61 SKITTY - Evolución Hoenn
62 DELCATTY - Aura Evolución Skitty
63 ZUBAT - Hoenn/Kanto/Aura
64 GOLBAT - Hoenn/Kanto Evolución Zubat
65 CROBAT - Evolución Golbat
66 TENTACOOL - Hoenn/Kanto
67 TENTACRUEL - Hoenn/Kanto/Evolución Tentacool
68 SABLEYE - Hoenn/Aura
69 MAWILE - Hoenn/Aura
70 ARON - Hoenn/Aura
71 LAIRON - Hoenn/Evolución Aron
72 AGGRON - Evolución Lairon
73 MACHOP - Hoenn/Kanto
74 MACHOKE - Kanto/Evolución Machop
75 MACHAMP - Evolución Machoke
76 MEDITITE - Hoenn/Aura
77 MEDICHAM - Hoenn/Evolución Meditite
78 ELECTRIKE - Hoenn
79 MANECTRIC - Hoenn/Aura/Evolución Electrike
80 PLUSLE - Hoenn/Aura
81 MINUN - Hoenn
82 MAGNEMITE - Hoenn/Kanto
83 MAGNETON - Hoenn/Kanto/Aura/ Evolución Magnemite
84 VOLTORB - Hoenn/Kanto/Aura
85 ELECTRODE - Hoenn/Kanto/Evolución Voltorb
86 VOLBEAT - Hoenn
87 ILLUMISE - Hoenn
88 ODDISH - Hoenn/Kanto
89 GLOOM - Hoenn/Kanto/Evolución Oddish
90 VILEPLUME - Evolución Gloom
91 BELLOSSOM - Evolución Gloom
92 DODUO - Hoenn/Kanto
93 DODRIO - Hoenn/Aura/Evolución Doduo
94 ROSELIA - Hoenn/Aura
POKéMON™
95 GULPIN - Hoenn/Aura
96 SWALOT - Evolución Gulpin
97 CARVANHA - Hoenn/Aura
98 SHARPEDO - Hoenn/Evolución Carvanha
99 WAILMER - Hoenn
100 WAILORD - Hoenn/Evolución Wailm

LOS POKéMON DE ESMERALDA

Aquí tenéis todos los Pokémon que aparecen en la Pokédex de la edición Esmeralda. Ofrecemos su localización y también contamos si están en otras ediciones.

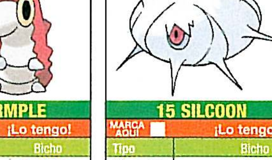



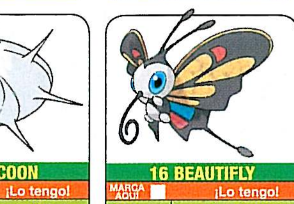








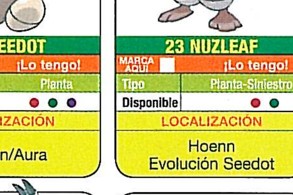
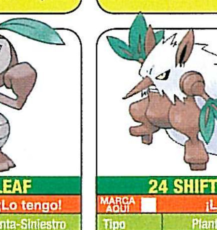







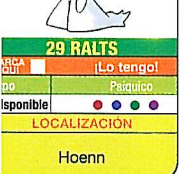


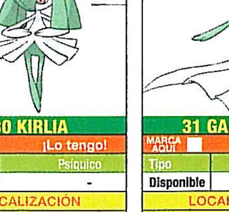
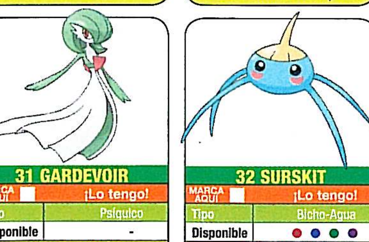


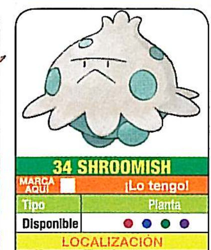
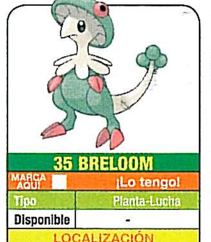




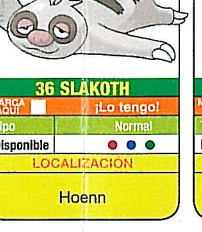
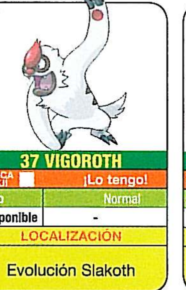


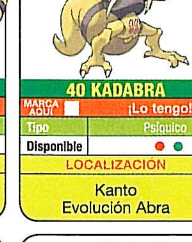
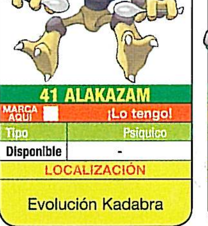
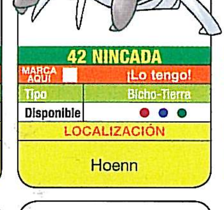


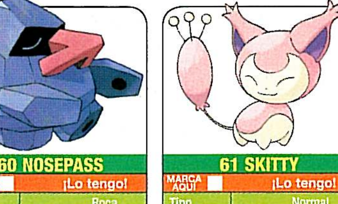



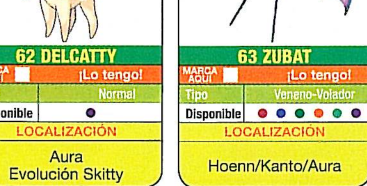



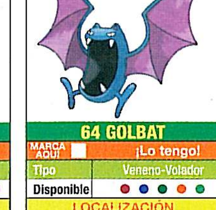





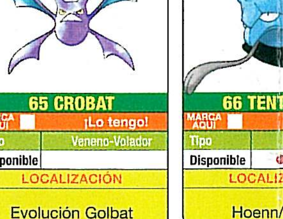














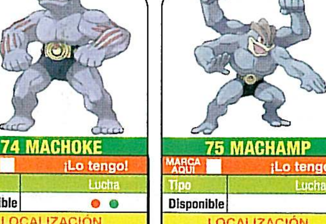


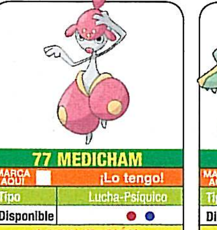


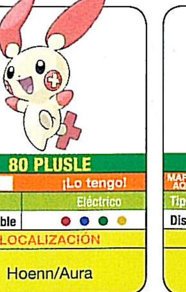


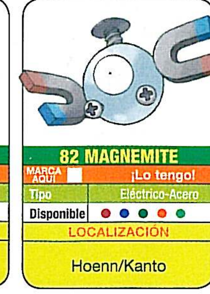


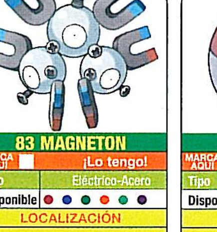
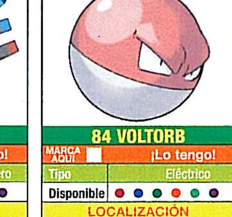
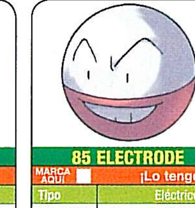
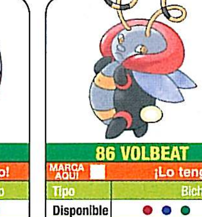


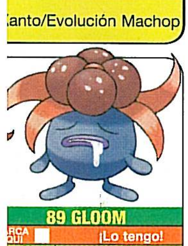


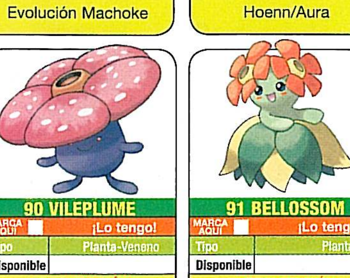
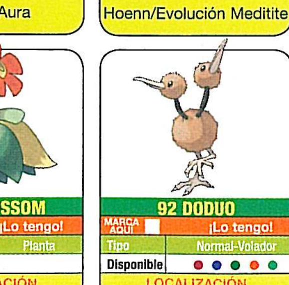
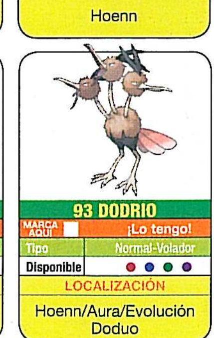


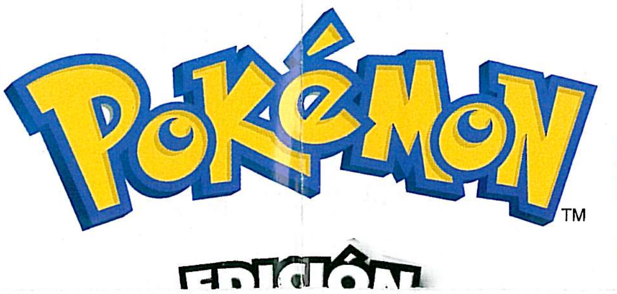



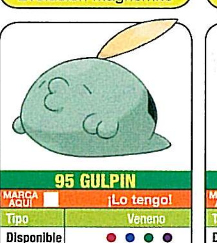


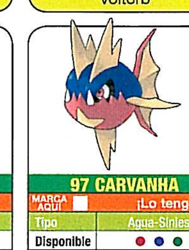





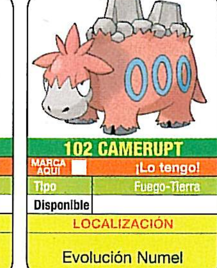
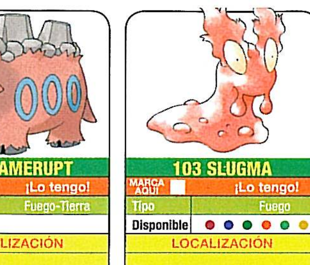
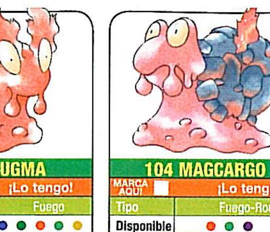
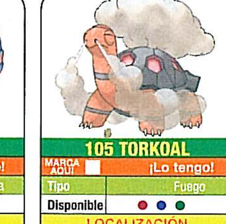









Pokémon	Tipo	Disponible	Localización
1 TREECKO	Planta		Hoenn
2 GROVYLE	Planta	-	Evolución Treecko
3 SCEPTILE	Planta	-	Evolución Grovyle
4 TORCHIC	Fuego		Hoenn
5 COMBUSKEN	Fuego-Lucha	-	Evolución Torchic
6 BLAZIKEN	Fuego-Lucha	-	Evolución Combusken
7 MUDKIP	Agua		Hoenn
8 MARSHTOMP	Agua-Tierra	-	Evolución Mudkip
9 SWAMPERT	Agua-Tierra	-	Evolución Marshtomp
10 POOCHYENA	Siniestro		Hoenn/Aura
11 MIGHTYENA	Siniestro		Hoenn Evolución Poochyena
12 ZIGZAGOON	Normal		Hoenn
13 LINOONE	Normal		Hoenn Evolución Zigzagoon
14 WURMPLE	Bicho		Hoenn
15 SILCOON	Bicho		Hoenn Evolución Wurmple
16 BEAUTIFLY	Bicho-Volador	-	Evolución Silcoon
17 CASCOON	Bicho		Hoenn Evolución Wurmple
18 DUSTOX	Bicho-Veneno	-	Evolución Cascoon
19 LOTAD	Agua-Planta		Hoenn
20 LOMBRE	Agua-Planta		Hoenn Evolución Lotad
21 LUDICOLO	Agua-Planta	-	Evolución Lombre
22 SEEDOT	Planta		Hoenn/Aura
23 NUZLEAF	Planta-Siniestro		Hoenn Evolución Seedot
24 SHIFTRY	Planta-Siniestro	-	Evolución Nuzleaf
25 TAILLOW	Normal-Volador		Hoenn
26 SWELLOW	Normal-Volador		Hoenn/Aura
27 WINGULL	Agua-Volador		Hoenn
28 PELIPPER	Agua-Volador		Hoenn Evolución Wingull
29 RALTS	Psíquico		Hoenn
30 KIRLIA	Psíquico	-	Evolución Ralts
31 GARDEVOIR	Psíquico	-	Evolución Kirlia
32 SURSKIT	Bicho-Agua		Hoenn
33 MASQUERAIN	Bicho-Volador	-	Evolución Surskit
34 SHROOMISH	Planta		Hoenn/Aura
35 BRELOOM	Planta-Lucha	-	Evolución Shroomish
36 SLAKOTH	Normal		Hoenn
37 VIGOROTH	Normal	-	Evolución Slakoth
38 SLAKING	Normal	-	Evolución Vigoroth
39 ABRA	Psíquico		Hoenn/Kanto
40 KADABRA	Psíquico		Kanto Evolución Abra
41 ALAKAZAM	Psíquico	-	Evolución Kadabra
42 NINCADA	Bicho-Tierra		Hoenn
43 NINJASK	Bicho-Volador	-	Evolución Nincada
44 SHEDINJA	Bicho-Fantasma	-	Evolución Nincada
45 WHISMUR	Normal		Hoenn
46 LOUDRED	Normal		Hoenn Evolución Whismur
47 EXPLOUD	Normal	-	Evolución Loudred
48 MAKUHITA	Lucha		Hoenn/Aura
49 HARIYAMA	Lucha		Hoenn Evolución Makuhita
50 GOLDEEN	Agua		Hoenn/Kanto
51 SEAKING	Agua		Hoenn/Kanto Evolución Goldeen
52 MAGIKARP	Agua		Hoenn/Kanto
53 GYARADOS	Agua-Volador		Hoenn/Kanto Evolución Magikarp
54 AZURILL	Normal	-	Guardería Hoenn/ Guardería Archi7
55 MARILL	Agua		Hoenn/Kanto Evolución Azurill
56 AZUMARILL	Agua		Evolución Marill
57 GEODUDE	Roca-Tierra		Hoenn/Kanto
58 GRAVELER	Roca-Tierra		Evolución Geodude
59 GOLEM	Roca-Tierra	-	Evolución Geodude
60 NOSEPASS	Roca		Hoenn/Aura
61 SKITTY	Normal		Evolución Hoenn
62 DELCATTY	Normal		Aura Evolución Skitty
63 ZUBAT	Veneno-Volador		Hoenn/Kanto/Aura
64 GOLBAT	Veneno-Volador		Hoenn/Kanto Evolución Zubat
65 CROBAT	Veneno-Volador		Evolución Golbat
66 TENTACOOL	Agua-Veneno		Hoenn/Kanto
67 TENTACRUEL	Agua-Veneno		Hoenn/Kanto/Evolución Tentacool
68 SABLEYE	Siniestro-Fantasma		Hoenn/Aura
69 MAWILE	Acero		Hoenn/Aura
70 ARON	Acero-Roca		Hoenn/Aura
71 LAIRON	Acero-roca		Hoenn/Evolución Aron
72 AGGRON	Acero-Roca		Evolución Lairon
73 MACHOP	Lucha		Hoenn/Kanto
74 MACHOKE	Lucha		Kanto/Evolución Machop
75 MACHAMP	Lucha		Evolución Machoke
76 MEDITITE	Lucha-Psíquico		Hoenn/Aura
77 MEDICHAM	Lucha-Psíquico		Hoenn/Evolución Meditite
78 ELECTRIKE	Eléctrico		Hoenn
79 MANECTRIC	Eléctrico		Hoenn/Aura/Evolución Electrike
80 PLUSLE	Eléctrico		Hoenn/Aura
81 MINUN	Eléctrico		Hoenn
82 MAGNEMITE	Eléctrico-Acero		Hoenn/Kanto
83 MAGNETON	Eléctrico-Acero		Hoenn/Kanto/Aura/ Evolución Magnemite
84 VOLTORB	Eléctrico		Hoenn/Kanto/Aura
85 ELECTRODE	Eléctrico		Hoenn/Kanto/Evolución Voltorb
86 VOLBEAT	Bicho		Hoenn
87 ILLUMISE	Bicho		Hoenn
88 ODDISH	Planta-Veneno		Hoenn/Kanto
89 GLOOM	Planta-Veneno		Hoenn/Kanto/Evolución Oddish
90 VILEPLUME	Planta-Veneno		Evolución Gloom
91 BELLOSSOM	Planta		Evolución Gloom
92 DODUO	Normal-Volador		Hoenn/Kanto
93 DODRIO	Normal-Volador		Hoenn/Aura/Evolución Doduo
94 ROSELIA	Planta-Veneno		Hoenn/Aura
95 GULPIN	Veneno		Hoenn/Aura
96 SWALOT	Veneno		Evolución Gulpin
97 CARVANHA	Agua-Siniestro		Hoenn/Aura
98 SHARPEDO	Agua-Siniestro		Hoenn/Evolución Carvanha
99 WAILMER	Agua		Hoenn
100 WAILORD	Agua		Hoenn/Evolución Wailmer

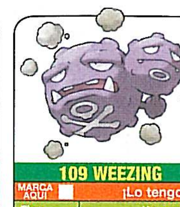


REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Nintendo

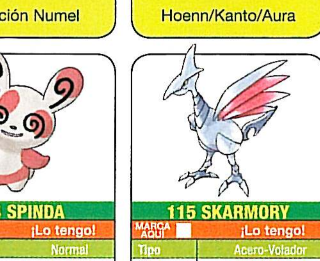
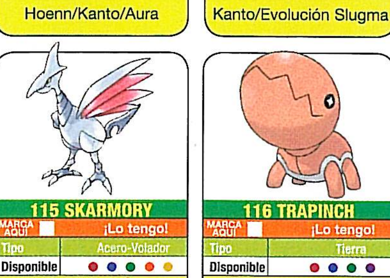
pokemon.nintendo.es





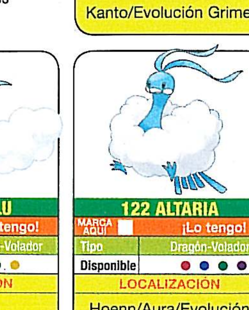




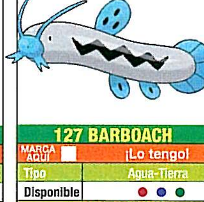


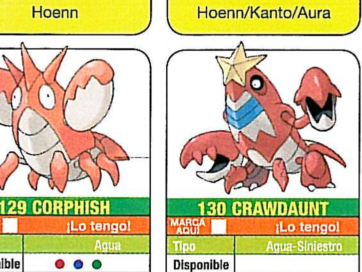
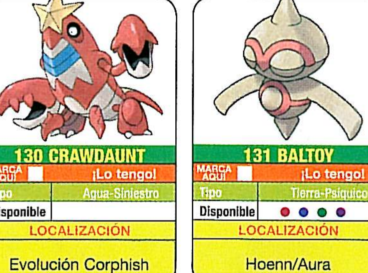


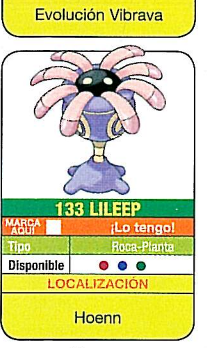
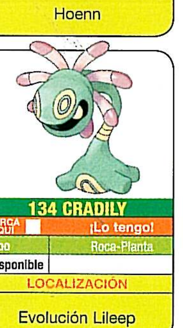
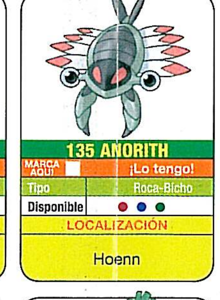


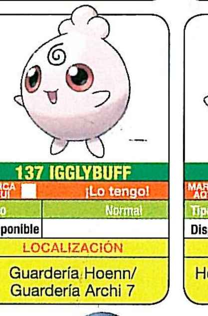






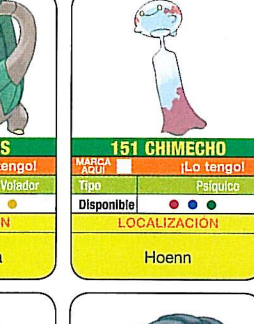






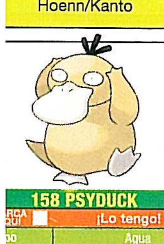


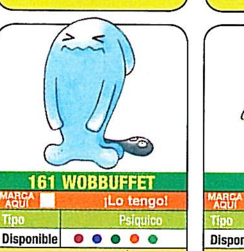


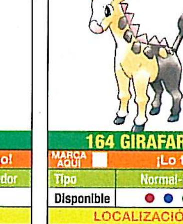










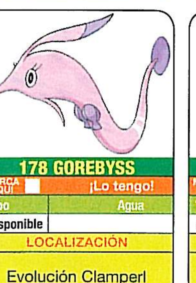


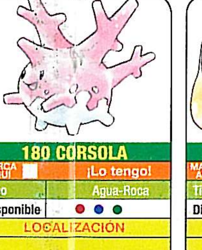


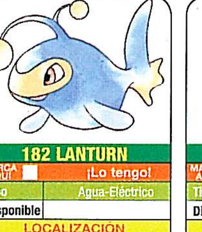
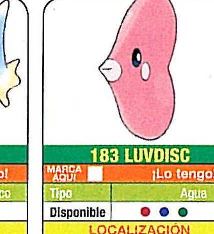


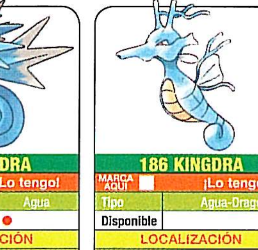




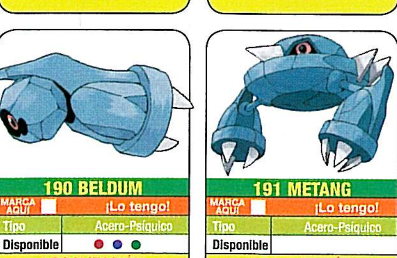


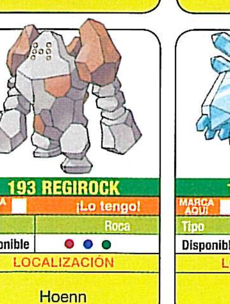
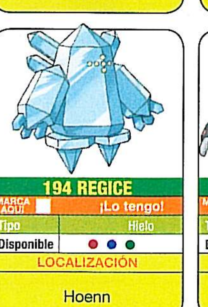
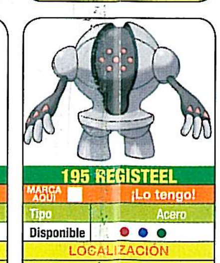
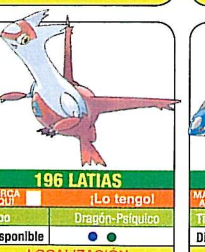


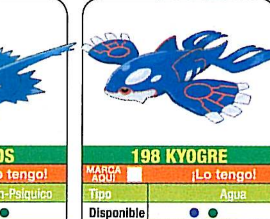









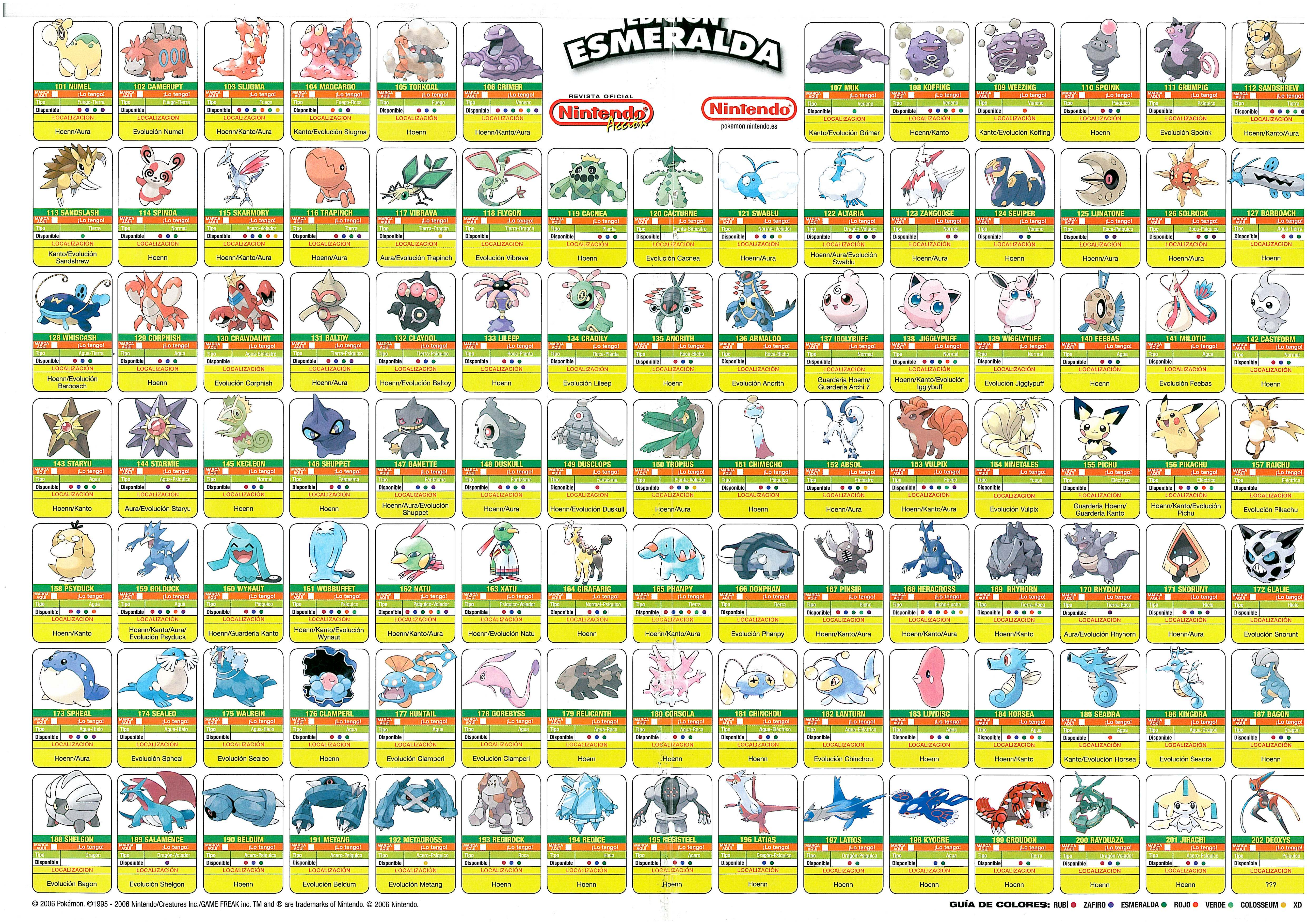




(Each card: MARCA AQUÍ · ¡Lo tengo! · Tipo · Disponible · LOCALIZACIÓN)

Pokémon	Tipo	Localización
101 NUMEL	Fuego-Tierra	Hoenn/Aura
102 CAMERUPT	Fuego-Tierra	Evolución Numel
103 SLUGMA	Fuego	Hoenn/Kanto/Aura
104 MAGCARGO	Fuego-Roca	Kanto/Evolución Slugma
105 TORKOAL	Fuego	Hoenn
106 GRIMER	Veneno	Hoenn/Kanto/Aura
107 MUK	Veneno	Kanto/Evolución Grimer
108 KOFFING	Veneno	Hoenn/Kanto
109 WEEZING	Veneno	Kanto/Evolución Koffing
110 SPOINK	Psíquico	Hoenn
111 GRUMPIG	Psíquico	Evolución Spoink
112 SANDSHREW	Tierra	Hoenn/Kanto/Aura
113 SANDSLASH	Tierra	Kanto/Evolución Sandshrew
114 SPINDA	Normal	Hoenn
115 SKARMORY	Acero-Volador	Hoenn/Kanto/Aura
116 TRAPINCH	Tierra	Hoenn/Aura
117 VIBRAVA	Tierra-Dragón	Aura/Evolución Trapinch
118 FLYGON	Tierra-Dragón	Evolución Vibrava
119 CACNEA	Planta	Hoenn
120 CACTURNE	Planta-Siniestro	Evolución Cacnea
121 SWABLU	Normal-Volador	Hoenn/Aura
122 ALTARIA	Dragón-Volador	Hoenn/Aura/Evolución Swablu
123 ZANGOOSE	Normal	Hoenn/Aura
124 SEVIPER	Veneno	Hoenn
125 LUNATONE	Roca-Psíquico	Hoenn/Aura
126 SOLROCK	Roca-Psíquico	Hoenn/Aura
127 BARBOACH	Agua-Tierra	Hoenn
128 WHISCASH	Agua-Tierra	Hoenn/Evolución Barboach
129 CORPHISH	Agua	Hoenn
130 CRAWDAUNT	Agua-Siniestro	Evolución Corphish
131 BALTOY	Tierra-Psíquico	Hoenn/Aura
132 CLAYDOL	Tierra-Psíquico	Hoenn/Evolución Baltoy
133 LILEEP	Roca-Planta	Hoenn
134 CRADILY	Roca-Planta	Evolución Lileep
135 ANORITH	Roca-Bicho	Hoenn
136 ARMALDO	Roca-Bicho	Evolución Anorith
137 IGGLYBUFF	Normal	Guardería Hoenn/ Guardería Archi 7
138 JIGGLYPUFF	Normal	Hoenn/Kanto/Evolución Igglybuff
139 WIGGLYTUFF	Normal	Evolución Jigglypuff
140 FEEBAS	Agua	Hoenn
141 MILOTIC	Agua	Evolución Feebas
142 CASTFORM	Normal	Hoenn
143 STARYU	Agua	Hoenn/Kanto
144 STARMIE	Agua-Psíquico	Aura/Evolución Staryu
145 KECLEON	Normal	Hoenn
146 SHUPPET	Fantasma	Hoenn
147 BANETTE	Fantasma	Hoenn/Aura/Evolución Shuppet
148 DUSKULL	Fantasma	Hoenn/Aura
149 DUSCLOPS	Fantasma	Hoenn/Evolución Duskull
150 TROPIUS	Planta-Volador	Hoenn/Aura
151 CHIMECHO	Psíquico	Hoenn
152 ABSOL	Siniestro	Hoenn/Aura
153 VULPIX	Fuego	Hoenn/Kanto/Aura
154 NINETALES	Fuego	Evolución Vulpix
155 PICHU	Eléctrico	Guardería Hoenn/ Guardería Kanto
156 PIKACHU	Eléctrico	Hoenn/Kanto/Evolución Pichu
157 RAICHU	Eléctrico	Evolución Pikachu
158 PSYDUCK	Agua	Hoenn/Kanto
159 GOLDUCK	Agua	Hoenn/Kanto/Aura/ Evolución Psyduck
160 WYNAUT	Psíquico	Hoenn/Guardería Kanto
161 WOBBUFFET	Psíquico	Hoenn/Kanto/Evolución Wynaut
162 NATU	Psíquico-Volador	Hoenn/Kanto/Aura
163 XATU	Psíquico-Volador	Hoenn/Evolución Natu
164 GIRAFARIG	Normal-Psíquico	Hoenn
165 PHANPY	Tierra	Hoenn/Kanto/Aura
166 DONPHAN	Tierra	Evolución Phanpy
167 PINSIR	Bicho	Hoenn/Kanto/Aura
168 HERACROSS	Bicho-Lucha	Hoenn/Kanto/Aura
169 RHYHORN	Tierra-Roca	Hoenn/Kanto
170 RHYDON	Tierra-Roca	Aura/Evolución Rhyhorn
171 SNORUNT	Hielo	Hoenn/Aura
172 GLALIE	Hielo	Evolución Snorunt
173 SPHEAL	Agua-Hielo	Hoenn/Aura
174 SEALEO	Agua-Hielo	Evolución Spheal
175 WALREIN	Agua-Hielo	Evolución Sealeo
176 CLAMPERL	Agua	Hoenn
177 HUNTAIL	Agua	Evolución Clamperl
178 GOREBYSS	Agua	Evolución Clamperl
179 RELICANTH	Agua-Roca	Hoem
180 CORSOLA	Agua-Roca	Hoenn
181 CHINCHOU	Agua-Eléctrico	Hoenn
182 LANTURN	Agua-Eléctrico	Evolución Chinchou
183 LUVDISC	Agua	Hoenn
184 HORSEA	Agua	Hoenn/Kanto
185 SEADRA	Agua	Kanto/Evolución Horsea
186 KINGDRA	Agua-Dragón	Evolución Seadra
187 BAGON	Dragón	Hoenn
188 SHELGON	Dragón	Evolución Bagon
189 SALAMENCE	Dragón-Volador	Evolución Shelgon
190 BELDUM	Acero-Psíquico	Hoenn
191 METANG	Acero-Psíquico	Evolución Beldum
192 METAGROSS	Acero-Psíquico	Evolución Metang
193 REGIROCK	Roca	Hoenn
194 REGICE	Hielo	Hoenn
195 REGISTEEL	Acero	Hoenn
196 LATIAS	Dragón-Psíquico	Hoenn
197 LATIOS	Dragón-Psíquico	Hoenn
198 KYOGRE	Agua	Hoenn
199 GROUDON	Tierra	Hoenn
200 RAYQUAZA	Dragón-Volador	Hoenn
201 JIRACHI	Acero-Psíquico	Hoenn
202 DEOXYS	Psíquico	???

GUÍA DE COLORES: RUBÍ ● ZAFIRO ● ESMERALDA ● ROJO ● VERDE ● COLOSSEUM ● XD ●

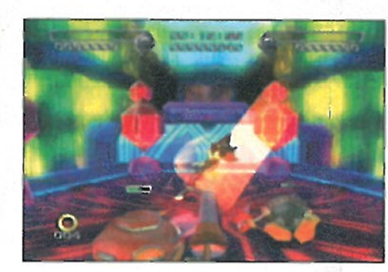

EDICIÓN ESMERALDA
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Disponible LOCALIZACIÓN
101 NUMEL Fuego-Tierra Hoenn/Aura
102 CAMERUPT Fuego-Tierra Evolución Numel
103 SLUGMA Fuego Hoenn/Kanto/Aura
104 MAGCARGO Fuego-Roca Kanto/Evolución Slugma
105 TORKOAL Fuego Hoenn
106 GRIMER Veneno Hoenn/Kanto/Aura
107 MUK Veneno Kanto/Evolución Grimer
108 KOFFING Veneno Hoenn/Kanto
109 WEEZING Veneno Kanto/Evolución Koffing
110 SPOINK Psíquico Hoenn
111 GRUMPIG Psíquico Evolución Spoink
112 SANDSHREW Tierra Hoenn/Kanto/Aura
113 SANDSLASH Tierra Kanto/Evolución Sandshrew
114 SPINDA Normal Hoenn
115 SKARMORY Acero-Volador Hoenn/Kanto/Aura
116 TRAPINCH Tierra Hoenn/Aura
117 VIBRAVA Tierra-Dragón Aura/Evolución Trapinch
118 FLYGON Tierra-Dragón Evolución Vibrava
119 CACNEA Planta Hoenn
120 CACTURNE Planta-Siniestro Evolución Cacnea
121 SWABLU Normal-Volador Hoenn/Aura
122 ALTARIA Dragón-Volador Hoenn/Aura/Evolución Swablu
123 ZANGOOSE Normal Hoenn/Aura
124 SEVIPER Veneno Hoenn
125 LUNATONE Roca-Psíquico Hoenn/Aura
126 SOLROCK Roca-Psíquico Hoenn/Aura
127 BARBOACH Agua-Tierra Hoenn
128 WHISCASH Agua-Tierra Hoenn/Evolución Barboach
129 CORPHISH Agua Hoenn
130 CRAWDAUNT Agua-Siniestro Evolución Corphish
131 BALTOY Tierra-Psíquico Hoenn/Aura
132 CLAYDOL Tierra-Psíquico Hoenn/Evolución Baltoy
133 LILEEP Roca-Planta Hoenn
134 CRADILY Roca-Planta Evolución Lileep
135 ANORITH Roca-Bicho Hoenn
136 ARMALDO Roca-Bicho Evolución Anorith
137 IGGLYBUFF Normal Guardería Hoenn/ Guardería Archi 7
138 JIGGLYPUFF Normal Hoenn/Kanto/Evolución Igglybuff
139 WIGGLYTUFF Normal Evolución Jigglypuff
140 FEEBAS Agua Hoenn
141 MILOTIC Agua Evolución Feebas
142 CASTFORM Normal Hoenn
143 STARYU Agua Hoenn/Kanto
144 STARMIE Agua-Psíquico Aura/Evolución Staryu
145 KECLEON Normal Hoenn
146 SHUPPET Fantasma Hoenn
147 BANETTE Fantasma Hoenn/Aura/Evolución Shuppet
148 DUSKULL Fantasma Hoenn/Aura
149 DUSCLOPS Fantasma Hoenn/Evolución Duskull
150 TROPIUS Planta-Volador Hoenn/Aura
151 CHIMECHO Psíquico Hoenn
152 ABSOL Siniestro Hoenn/Aura
153 VULPIX Fuego Hoenn/Kanto/Aura
154 NINETALES Fuego Evolución Vulpix
155 PICHU Eléctrico Guardería Hoenn/ Guardería Kanto
156 PIKACHU Eléctrico Hoenn/Kanto/Evolución Pichu
157 RAICHU Eléctrico Evolución Pikachu
158 PSYDUCK Agua Hoenn/Kanto
159 GOLDUCK Agua Hoenn/Kanto/Aura/ Evolución Psyduck
160 WYNAUT Psíquico Hoenn/Guardería Kanto
161 WOBBUFFET Psíquico Hoenn/Kanto/Evolución Wynaut
162 NATU Psíquico-Volador Hoenn/Kanto/Aura
163 XATU Psíquico-Volador Hoenn/Evolución Natu
164 GIRAFARIG Normal-Psíquico Hoenn
165 PHANPY Tierra Hoenn/Kanto/Aura
166 DONPHAN Tierra Evolución Phanpy
167 PINSIR Bicho Hoenn/Kanto/Aura
168 HERACROSS Bicho-Lucha Hoenn/Kanto/Aura
169 RHYHORN Tierra-Roca Hoenn/Kanto
170 RHYDON Tierra-Roca Aura/Evolución Rhyhorn
171 SNORUNT Hielo Hoenn/Aura
172 GLALIE Hielo Evolución Snorunt
173 SPHEAL Agua-Hielo Hoenn/Aura
174 SEALEO Agua-Hielo Evolución Spheal
175 WALREIN Agua-Hielo Evolución Sealeo
176 CLAMPERL Agua Hoenn
177 HUNTAIL Agua Evolución Clamperl
178 GOREBYSS Agua Evolución Clamperl
179 RELICANTH Agua-Roca Hoenn
180 CORSOLA Agua-Roca Hoenn
181 CHINCHOU Agua-Eléctrico Hoenn
182 LANTURN Agua-Eléctrico Evolución Chinchou
183 LUVDISC Agua Hoenn
184 HORSEA Agua Hoenn/Kanto
185 SEADRA Agua Kanto/Evolución Horsea
186 KINGDRA Agua-Dragón Evolución Seadra
187 BAGON Dragón Hoenn
188 SHELGON Dragón Evolución Bagon
189 SALAMENCE Dragón-Volador Evolución Shelgon
190 BELDUM Acero-Psíquico Hoenn
191 METANG Acero-Psíquico Evolución Beldum
192 METAGROSS Acero-Psíquico Evolución Metang
193 REGIROCK Roca Hoenn
194 REGICE Hielo Hoenn
195 REGISTEEL Acero Hoenn
196 LATIAS Dragón-Psíquico Hoenn
197 LATIOS Dragón-Psíquico Hoenn
198 KYOGRE Agua Hoenn
199 GROUDON Tierra Hoenn
200 RAYQUAZA Dragón-Volador Hoenn
201 JIRACHI Acero-Psíquico Hoenn
202 DEOXYS Psíquico ???
© 2006 Pokémon. ©1995 - 2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.
GUÍA DE COLORES: RUBÍ ZAFIRO ESMERALDA ROJO VERDE COLOSSEUM XD



Shadow combate con todos los recursos a su alcance, ya sean movimientos típicos de cualquier juego de Sonic, armas blancas, y hasta ametralladoras. ¡Es una fiera de erizo!



De nuevo son las Esmeraldas del Caos las causantes de todo el "pitote aventuril".



Dependiendo de si atacas humanos o aliens, ganarás movimientos Hero o Dark.

¡DEMUESTRA TU PODER!

Cuando tumbemos a unos cuantos enemigos del mismo bando, podremos realizar unos golpes especiales devastadores.



El bien nos otorga unos segundos de arrolladora velocidad punta.



El mal causa una explosión que barre la pantalla de enemigos.



Cuando lleguemos al jefe final nos daremos cuenta de si hemos sido más malos que buenos o viceversa. Eso es un alien, ¿no? Pues entonces... ¡has ido por buen camino!

HACIENDO SOMBRA La nueva aventura del erizo oscuro en GameCube te deja decidir si quieres ser un héroe, un villano, e incluso pasar de meterte en líos. Eso sí, siempre con la velocidad y el plataformeo propio de los juegos de Sonic como base.



El erizo también sabe manejar vehículos y maquinaria de guerra. Para él es muy normal usar ametralladoras antiaéreas o Jeeps.



Corriendo, volando, haciendo equilibrios en la cuerda floja o viajando por el ciberespacio... ¡Shadow siempre a toda pastilla!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
▲ Coloristas y resultones, lo normal en esta saga.

▼ Podrían ser mas detallados, menos poligonales.

SONIDO 92
▲ Mención especial a la cuidada banda sonora, rockera hasta las cachas.

▼ Los efectos siempre son los mismos, señores de Sega.

JUGABILIDAD 89
▲ Se deja querer desde el principio y se maneja bien, a pesar de ser muy rápido.

▼ Tener que mover la cámara nosotros mismos cada dos por tres, es molesto.

DURACIÓN 89
▲ Tendrás que jugarlo varias veces para verlo todo.

▼ Cada camino son solo seis fases y los jefes. Y eso tampoco es demasiado largo.

TOTAL 89

▲ **La velocidad, la acción,** y su novedoso sistema de niveles son lo mejor.

▼ El apartado gráfico y la cámara no dan la talla.

VALORACIÓN



SONIC ADVENTURES, PERO ENDURECIDO

Con la misma fórmula de velocidad y plataformeo a la que nos tienen acostumbrados, Sega presenta esta nueva aventura donde se nota cierto afán por hacer un juego más duro que las anteriores entregas de la saga. Se incorporan armas de fuego y un nuevo sistema de niveles y... ¡tachaaan, aquí tenemos otra veloz aventura para tu GC!

EL RANKING

1. Sonic Adventures 2
2. Sonic Adventures
3. Shadow the Hedgehog

El cambio no le sienta nada mal a un sistema de juego que lleva años en el mercado. Pero manejar armas y poder elegir el carácter del protagonista no lo hacen imprescindible.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING

NINTENDO · Comunicación
59,95 € · 1-4 J
Tienes una casita en un pueblo lleno de amables vecinos donde cada día pasa algo diferente. ¡Esto es vida!
Puntuación 95

BATMAN BEGINS

EA GAMES · Acción-sigilo
19,95 € · 1 J
Batman protagoniza su juego más logrado. Atención al precio que marca Centro Mail, es demoledor.
Puntuación 93

BATTALION WARS

NINTENDO · Estrategia
59,95 € · 1 J
La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.
Puntuación 91

007 DESDE RUSIA CON AMOR

EA GAMES · Acción
59,95 € · 1-4 J
Con el guión de la película clásica de James Bond, este título ofrece acción pura, gadgets de 007 y diversión.
Puntuación 88

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

NINTENDO · Plataformas
59,95 € · 1 J
Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

BANDAI · Lucha 3D
39,95 € · 1-2 J
Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!
Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

Nintendo · Velocidad
29,95 € · 1-4 J
Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.
Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX · Acción-RPG
59,95 € · 1-4 J
Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.
Puntuación 93

FIFA 06

EA SPORTS · Fútbol
54,95 € · 1-4 J
Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.
Puntuación 95

FIRE EMBLEM

NINTENDO · RPG-Estrategia
59,95 € · 1 J
Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.
Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...

EA GAMES · Aventura
59,95 € · 1-3 J
El aprendiz de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...
Puntuación 90

KING KONG

UBISOFT · Acción-Aventura
59,95 € · 1-2 J
Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.
Puntuación 93

LOS SIMS 2

EA · Simulador
59,95 € · 1 J
Los Sims vuelven a la vida en GC. ¡Y qué vida! ¡Ahora es tan real que hasta tienes que cocinarte la comida!
Puntuación 88

MARIO MIX

NINTENDO/KONAMI · Musical
59,95 € · 1-2 J
Baila con Mario decenas de temazos sobre la alfombra incluida con el juego.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO PARTY 7
NINTENDO · Tablero-Minijuegos
59,95 € · 1-8 J
La fiesta más grande. En «MP7» hay mucho más de todo. Más minijuegos, más modos, más amigos invitados. El micrófono tiene además un papel más importante. Y todo ha crecido y es mucho más divertido.
Puntuación 96

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-16 J
No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO SMASH FOOTBALL
NINTENDO · Fútbol
59,95 € · 1-4 J
Mario se mete a futbolista con un juego espectacular y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.
Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS
NINTENDO · Tenis
59,95 € · 1-4 J
Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.
Puntuación 96

METROID PRIME 2 ECHOES
NINTENDO · Aventura 3D
59,95 € · 1-4 J
El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!
Puntuación 98

NBA LIVE 06

EA SPORTS · Baloncesto
59,95 € · 1-4 J
Jugadores casi reales con sus movimientos exxclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.
Puntuación 93

NFS: MOST WANTED

EA GAMES · Carreras-Tuning
59,95 € · 1-2 J
¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!
Puntuación 94

PAPER MARIO LA PUERTA M.

NINTENDO · Acción-RPG
59,95 € · 1 J
Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?
Puntuación 94

PRINCE OF PERSIA 3

UBISOFT · Acción
59,95 € · 1 J
Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.
Puntuación 94

POKéMON XD

Nintendo · Aventura-RPG
59,95 € · 1-4 J
Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokémaniaco.
Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. PRINCE OF PERSIA 3
3. KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. MARIO POWER TENNIS

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 7
3. MARIO MIX

SHADOW THE HEDGEHOG

SEGA · Acción
59,95 € · 1-2 J
Velocidad y plataformeo más agresivos que las entregas de Sonic. Shadow es un maestro de las armas.
Puntuación 89

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Lucha
29,95 € · 1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!
Puntuación 95

WARIO WARE

NINTENDO · Microjuegos
29,95 € · 1-16 J
¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.
Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO · Acción-RPG
29,95 € · 1 J

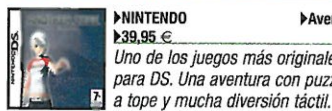
Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euroos!
Puntuación 98

ADVANCE WARS DUAL STRIKE



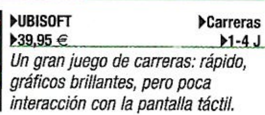
▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-8 J
La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.
Puntuación 91

ANOTHER CODE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
Uno de los juegos más originales para DS. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.
Puntuación 91

ASPHALT URBAN



▸UBISOFT ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J
Un gran juego de carreras: rápido, gráficos brillantes, pero poca interacción con la pantalla táctil.
Puntuación 82

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA



▸UBISOFT ▸RPG-Cartas
▸39,95 € ▸1-2 J
La acción del príncipe deja paso a un entretenido juego de estrategia por turnos con más de 200 cartas.
Puntuación 85

CASTLEVANIA DS



▸KONAMI ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-2 J
Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.
Puntuación 93

CRONICAS DE NARNIA



▸BUENAVISTA ▸Aventura
▸36,95 € ▸1-4 J
Una aventura con toques RPG que te hará pasar buenos ratos lanzando hechizos y espadazos.
Puntuación 86

FIFA 06



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸44,95 € ▸1-4 J
El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.
Puntuación 90

HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸44,95 € ▸1-3 J
Harry lanza conjuros con el puntero, participa en los minijuegos táctiles y cuida pequeñas criaturas mágicas.
Puntuación 91

KIRBY POWER PAINTBRUSH



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Un plataformas de Kirby, rápido, y muy adictivo, en el que pintarás sin parar en tu DS ¡todo con el puntero!
Puntuación 91

LOS INCREÍBLES 2



▸THQ ▸Acción
▸44,95 € ▸1-2 J
Una aventura sencilla y lineal, pero bien repleta de acción, y con un modo cooperativo divertidísimo.
Puntuación 85

LOS SIMS 2



▸EA GAMES ▸Simulación
▸44,95 € ▸1-3 J
Un "Sims" distinto, con un desarrollo más de aventura, con objetivos muy variados, humor y minijuegos.
Puntuación 93

LOST IN BLUE



▸KONAMI ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J
Apáñatelas para sobrevivir en una isla desierta. Resuelve puzzles, evita trampas, cocina, caza, pesca...
Puntuación 89

MARIO KART DS

▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-2 J



Por un lado tiene la diversión y jugabilidad de la serie «Mario Kart» y por otro añade la posibilidad de jugar contra cualquiera a través del modo Wi-Fi. Si lo sumas todo, te encuentras con un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir, y correr, y competir, y correr...
Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

DRAGON BALL Z SW2



▷BANDAI ▷ACCIÓN
▷39,95 € ▷1-2 J
Combates frenéticos con Goku y sus colegas en plan estrella. Diez personajes, 6 modos de juego, combates multijugador, en escenarios 3D bien trabajados y con las melodías de la serie de televisión. ¡Más acción imposible!
Puntuación 90

METEOS



▸NINTENDO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-4 J
Un puzzle divertido, adictivo, táctil a tope, que nos lleva al espacio exterior para retar nuestra habilidad.
Puntuación 91

NINTENDOGS

▸NINTENDO ▸Mascota
▸39,95 € ▸1-2 J



Son los reyes de la navidad. El regalo más buscado por todos. "Yo quiero los perros, quiero los perros". Y no nos extraña, jugarlo es como tener una mascota de verdad.
Puntuación 99

PAC'N ROLL



▸NAMCO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Controla a la bola amarilla con el puntero por los laberintos 3D, y no dejes que se te caiga.
Puntuación 88

PROJECT RUB



▸SEGA ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1 J
Protege a tu chica compitiendo en los minijuegos más originales, y explota a tope las funciones DS.
Puntuación 92

RAYMAN DS



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Rayman salta a las 3D con una aventura en la que debes explorar a tope para localizar los 1.000 Lums.
Puntuación 89

RIDGE RACER DS



▸NAMCO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-6 J
Las carreras son más emocionantes cuando se conectan hasta 6 pilotos con el mismo cartucho. ¡Flipan!
Puntuación 85

SONIC RUSH

▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J



El estilo plataformero clásico del erizo, pero con velocidad, mucha velocidad. El desarrollo es en 2D pero tiene efectos muy chulos en 3D, y además utiliza todo el tiempo las dos pantallas, pasando la acción de una a otra como si tal cosa. Por si fuera poco, podemos jugar con un nuevo héroe, Blaze.
Puntuación 94

SPLINTER CELL



▸UBISOFT ▸Espionaje
▸39,95 € ▸1-2 J
El desarrollo es como la versión de GC, con un buen entorno gráfico y puzzles que se resuelven en la táctil.
Puntuación 80

SPYRO SHADOW LEGACY



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-2 J
El dragoncillo morado se estrena en DS con una aventura divertida y larga, aunque técnicamente normalilla.
Puntuación 86

SUPER MARIO 64 DS

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J
No sólo es la aventura de Nintendo 64 llevada tal cual a la doble pantalla, es que además incluye 32 minijuegos flipantes con los que puedes dar caña al puntero. Hay 150 estrellas por conseguir, así que además te va a durar años y años. Es la gran campanada de Mario, imprescindible en tu DS.
Puntuación 96

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN
1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC W2
2. ULTIMATE SPIDER-MAN
3. LOS INCREÍBLES 2

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SONIC RUSH
2. KIRBY POWER PAINTBRUSH
3. YOSHI TOUCH & GO

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. MARIO KART DS
2. TONY HAWK AMERICAN SK8LAND
3. FIFA06

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. SUPER MARIO 64 DS
2. CASTLEVANIA DS
3. HARRY POTTER EL CALIZ DE FUEGO

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. NINTENDOGS
2. LOS SIMS 2
3. PROJECT RUB

TONY HAWK SK8LAND



▸ACTIVISION ▸Skate
▸39,95 € ▸1-2 J
12 skaters reales, 7 escenarios, un estilo grafiti guay y modo Wi-Fi para que "truquees" con todo el mundo.
Puntuación 92

ULTIMATE SPIDER-MAN



▸ACTIVISION ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Prepárate para vivir un cómic página por página. Además de a Spiderman, controlas a Venom... ¡con la táctil!
Puntuación 91

WARIO WARE TOUCHED

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J
Los microjuegos de Wario son todo un desafío de habilidad, tensión, nervios. Pequeñas pruebas que debes superar en segundos, a golpe de puntero o soplido. Cada nueva prueba es más rápida, más difícil y también más divertida. ¡Ni te imaginas de qué manera vas a usar la pantalla táctil!
Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.
Puntuación 91

YU-GI-OH NIGHT. TROBADOUR



▸KONAMI ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-2 J
Te esperan combates sin cables, con más de mil cartas para mover por la táctil y molones monstruos en 3D.
Puntuación 85

GAME BOY ADVANCE

BANJO-PILOT



▸THQ ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

CHICKEN LITTLE



▸BUENA VISTA ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J

El pollo con gafas protagoniza una aventura muy variada, con carreras, plataformas y hasta balón prisionero.

Puntuación 86

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

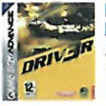


▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DRIVER 3



▸ATARI ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

DINASTY WARRIORS

▸NINTENDO ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J



Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadazos a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡flipas!

Puntuación 95

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸RPG/Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM 2



▸NINTENDO ▸RPG/ESTRATEGIA
▸39,95 € ▸1-4 J

Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.

Puntuación 90

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

GUNSTAR FUTURE HEROES

▸THQ ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J



La vuelta de estos antiguos héroes de las consolas SEGA no podía ser mejor. Su juego exprime las capacidades técnicas de GBA para ofrecer un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo, además de electrizante. Si te gusta disparar sin parar en cualquier situación, este es el juego de tu vida.

Puntuación 94

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J

La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.

Puntuación 92

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



▸NINTENDO ▸Aventura/RPG
▸19,99 € ▸1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LOS 4 FANTÁSTICOS



▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸49,95 € ▸1 J

Todos los golpes de los Fantásticos y la acción salvaje dentro del mismo argumento que vimos en la película.

Puntuación 83

LOS INCREÍBLES 2



▸THQ ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Continúa la aventura justo donde acabó la peli manejando a Frozono y Mr. Increíble, ¡un dúo apoteósico!

Puntuación 85

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J

Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Carreras
▸36,95 € ▸1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE



▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI



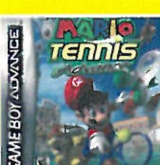
▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J

Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO POWER TENNIS

▸NINTENDO ▸Tennis / RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!

Puntuación 94

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

MEGAMAN ZERO 4

▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J



Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

POKéMON ESMERALDA

▸NINTENDO ▸▸Aventura-RPG
▸36,95 € ▸1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

▸BUENA VISTA ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

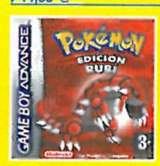


Un divertido y bien ambientado plataformas que da justo lo que quieren los fans de la película.

Puntuación 86

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸Aventura/RPG
▸44,95 € ▸1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J



La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

▸ATARI ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J



El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

NUEVO

▸ATARI ▸Acción/minijuegos
▸39,95 € ▸1 J

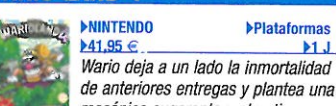


Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

▸BUENAVISTA GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J



Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. DYNASTY WARRIORS ADVANCE
2. GUNSTAR FUTURE HEROES
3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



Las mejores estrategias, claves, pistas, trucos y ayudas para Pokémon.

500 TRUCOS POKÉMON™

Si estás más atascado con tu cartucho Pokémon que un dominguero a la vuelta de la sierra, respira y relájate, porque en las 11 páginas siguientes encontrarás el truco que te hacía falta para avanzar.

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

TRAMPA PARA LEGENDARIOS



Sombra Trampa es una habilidad que evita que el enemigo huya. Esta habilidad la tienen Pokémon como Wynaut y Wobbuffet. Si tienes uno con esta habilidad y montón de Ultraball, te resultará más fácil capturar a esos legendarios huidizos de todas las ediciones. En Rubí, Zafiro y Esmeralda este truco puede servirte para **hacerte con Latios o Latias,** y en Rojo y Verde te ayudará a atrapar a Entei, Raikou o Suicune.

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

K.O. EN UN GOLPE



Los movimientos que vencen al rival de un solo golpe no son muy precisos, pero asustan. Para que metas miedo a los entrenadores despistados aquí tienes algunos Pokémon que aprenden movimientos del KO:

- **FISURA:** Camerupt Nv. 55, Barboach Nv. 41, Whiscash Nv. 56 y Groudon Nv. 60.
- **GUILLOTINA:** Corphish Nv. 44 y Crawdaunt Nv. 52 en Rubí y Zafiro y Nv. 56 en Esmeralda.
- **PERFORADOR:** Goldeen Nv. 43, Seaking Nv. 49 y Rhyhorn Nv. 38.
- **FRÍO POLAR:** Glalie Nv. 61.

☑Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

HAZTE CON MILOTIC FÁCILMENTE



Para que **Feebas evolucione en Milotic** hay que hacer que su belleza crezca alimentándolo con **PokéCubos de sabor seco,** aunque debes tener en cuenta que no vale con cualquiera, ya que su eficacia puede no ser suficiente. Lo más recomendable es que uses la **Baya Algama** (Ruta 115) o la **Baya Meluce** (Ruta 119) y las mezcles con la **Licuabayas de Ciudad Calagua.** No vale cualquier Licuabayas, tiene que ser la de Ciudad Calagua. Si lo haces, obtendrás unos bonitos **PokéCubos de color añil.** Alimenta a Feebas con siete u ocho de estos PokéCubos y la próxima vez que lo veas subir de nivel verás como evoluciona en Milotic.

☐Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

ELIGE COLOR, LATIAS O LATIOS



Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, volverás a casa y verás como papá te da un Ticket Barco para viajar en el S.S. Marea. Después, cuando vayas, **fíjate bien en las noticias de la tele.** Cuando mamá pregunte por el color del extraño Pokémon del que hablan, si respondes **"rojo", harás que aparezca Latias,** pero si dices que es "azul" quien aparecerá por Hoenn será Latios.

☐Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

FÓSIL RAÍZ Y FÓSIL GARRA



Nada más salir del gimnasio de Pueblo Lavacalda el rival te dará unas Gaf. Aislantes. Con ellas podrás adentrarte en el desierto de la **Ruta 111 y llegar hasta la Torre Espejismo.** Recuerda que necesitas la Bici Carreras para atravesar el suelo quebradizo del primer piso. Cuando llegues al **tercer piso hallarás dos fósiles: el Fósil Raíz y el Fósil Garra.** En cuanto elijas uno, todo se derrumbará y el segundo fósil acabará enterrado en la arena. Pues bien, cuando seas el campeón de la Liga Pokémon ve a la Ruta 114 y entra en la **casa del Fosilmaníaco.** Dentro encontrarás un túnel llamado **Gruta Desértica.** Explóralo hasta el final, hallarás el fósil que te faltaba.

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

LAS EVOLUCIONES DE TYROGUE



Tyrogue es un Pokémon de Lucha que conseguirás en la Guardería si **cruzas un Hitmonchan, un Hitmonlee o un Hitmontop con Ditto.** Cuando alcanza el **nivel 20, Tyrogue tiene varias evoluciones** que dependen de los valores de Ataque y Defensa. Si eres astuto y modificas los valores de Ataque y Defensa de Tyrogue en el nivel 19, podrás controlar la evolución que deseas. Para ello, **usa Proteínas o Hierro** (cómpralos en el Centro Comercial) y así conseguirás a:



SALE HITMONCHAN *si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque.*

SALE HITMONLEE *si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa.*

SALE HITMONTOP *si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.*

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

ENCUENTRA AL LEGENDARIO



Latios o Latias en Hoenn y los perros legendarios en Kanto aparecerán cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon. Estos Pokémon se moverán por todas las rutas sin parar. El nivel en el que aparecen los perros Legendarios es el 50 y el de Latios o Latias de 40, así que **si usas un repelente y colocas como jefe de tu equipo un Pokémon de nivel 50 (o 40),** si están en la ruta en la que buscas, serán los únicos Pokémon que te aparezcan. Una vez que los hayas visto, puedes usar la función Área de la Pokédex para tenerlos localizados, aunque lo mejor es que en cuanto veas a uno de estos huidizos Pokémon uses la Master Ball y te dejes de complicaciones. O sea que vayas a lo seguro.

☐ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

UTILIZA LA HABILIDAD POKéMON



En Pokémon Esmeralda hay ciertas **habilidades Pokémon que producen efectos especiales o alteran el tipo y el nivel de Pokémon salvajes** que aparecen. Eso sí, se tiene que dar la condición de que el Pokémon con dicha habilidad sea el primero de tu equipo. Fíjate y toma nota. Estas son las habilidades Pokémon que se conocen y los efectos que tienen:

- **INTIMIDACIÓN Y VISTA LINCE:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de poco nivel.
- **ENTUSIASMO Y ESPÍR. VITAL:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de gran nivel.
- **PRESIÓN Y TRAMPA ARENA:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes.
- **VENTOSAS Y VISCOSIDAD:** Incrementa la probabilidad de pescar Pokémon salvajes.
- **HUMO BLANCO:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes.
- **VELO ARENA:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes durante una tormenta.
- **ELEC.. ESTÁTICA:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de tipo Eléctrico.
- **IMÁN:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes tipo Acero.
- **SINCRONÍA:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de la misma naturaleza.
- **OJOCOMPUESTO:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes que lleven objetos equipados.
- **GRAN ENCANTO:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de sexo opuesto.
- **PARARRAYOS:** Incrementa la probabilidad de que llamen a la Pokénav.
- **ENJAMBRE:** Incrementa la probabilidad de oír el grito de los Pokémon salvajes.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

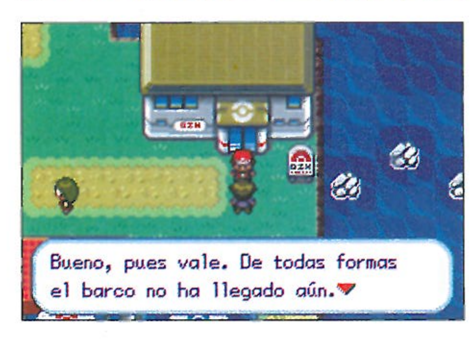
¡CÓMO CAPTURAR UN FEEBAS!



A Feebas puedes pescarlo en la Ruta 119, aunque para hacerlo tendrás que derrochar mucha paciencia. Lo primero que necesitas es una **caña y un Pokémon que sepa Surf** (tendrás que pescar mientras haces Surf). Ahora ten en cuenta que si dividimos la zona de pesca de la ruta en cuadrados por los que te puedes desplazar haciendo Surf, la ruta se compondría de varios cientos de cuadrados. Feebas puede ser capturado en solo en seis de ellos, pero **cada vez que cambies la frase de moda en Pueblo Azuliza esos seis cuadrados modificarán su posición.** Para encontrar a Feebas, **pesca en una zona siete u ocho veces** y si no lo encuentras, avanza a la siguiente. En definitiva, tienes que barrer toda la zona de pesca hasta que des con la zona en al que está. Entonces, tranquilo, porque la probabilidad de encontrarlo será altísima.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

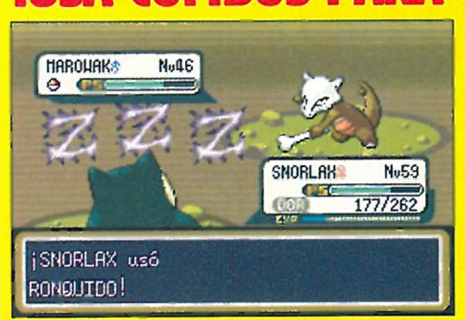
VETE CON BILL



Quizá cuando Bill te ofrezca ir a Isla Prima declines su invitación y decidas ir por la Liga Pokémon. Si lo haces, cuando venzas al Alto Mando, **Oak no actualizará tu Pokédex a la Pokédex Nacional** (aunque tengas más de 60 Pokémon). La razón es que aún no has **rescatado a Pedrita.**

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

¡USA COMBOS PARA GANAR!



Existen **movimientos, habilidades y objetos que cuando se combinan crean una nueva estrategia de combate.** Es lo que los expertos conocen como combo. Por ejemplo, cuando un Pokémon da un golpe crítico, el daño que hace al rival se multiplica por dos. Si usas primero el movimiento Foco Energía, aumentarás la probabilidad de que los siguientes golpes sean críticos. Pero resulta que hay Pokémon que pueden aprender combos mucho más efectivos como por ejemplo el bestial **Snorlax.** Un combo bestial de éstos lo componen Descanso y Ronquido (o Sonámbulo). Con **Descanso, Snorlax se echa a dormir para recuperar PS y con Ronquido (o Sonámbulo) tiene la opción de seguir atacando mientras duerme.** ¡Menuda sorpresa se va a llevar tu rival! Es una confusión total.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

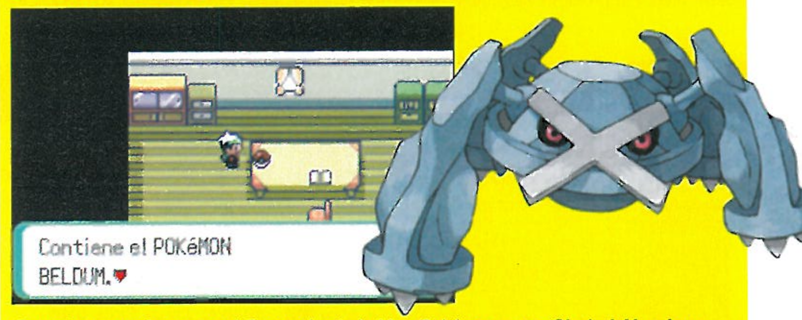
UNA BALL PARA KYOGRE



Si quieres capturar a Kyogre sin gastar tu Masterball, **pásate antes por Ciudad Algaria y compra en la tienda unas cuantas Buceo Ball.** Esta Ball funciona muy bien con los Pokémon del fondo del mar y como Kyogre es uno de ellos, verás qué fácil resulta atraparle. La mayoría de las veces con que le lances **cinco o seis Buceo Ball** tendrás más que suficiente, pero no olvides llevar sus PS a zona roja y paralizarlo o envenenarlo antes de empezar a lanzarlas. De lo contrario no podrás hacerte con él.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

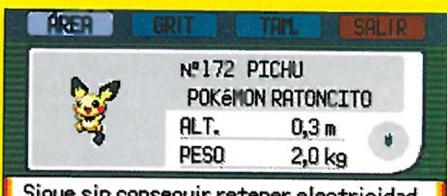
BELDUM, METANG Y METAGROSS



Cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon, v**e a Ciudad Algaria y entra en la casa de Máximo.** Dentro encontrarás una carta en la que te explica que ha decidido marcharse de viaje y que deja a tu cargo un **Beldum de nivel 5, su Pokémon favorito.** Tú no te apenes demasiado, coge la Poké Ball que hay al lado, incorpora a Beldum a tu equipo y dedícate a entrenarlo. **Beldum es un Pokémon de tipo Acero-Psíquico que cuando llegue al nivel 20 evolucionará a Metang.** A su vez, cuando Metang llegue al nivel 45 evolucionará a **Metagross, un Pokémon con un nivel de Ataque físico descomunal,** incluso para entrenadores muy expertos.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

EVOLUCIÓN CON PIEDRAS



Los Pokémon no solo evolucionan por nivel, algunos lo hacen sólo utilizando unas piedras especiales que encontrarás durante la aventura (la mayoría en el Centro Comercial de Ciudad Azulona). Aquí tienes las piedras que puedes conseguir y las evoluciones que producen:

Piedratrueno



Piedra Agua

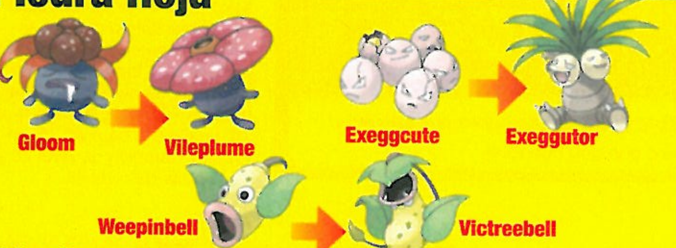




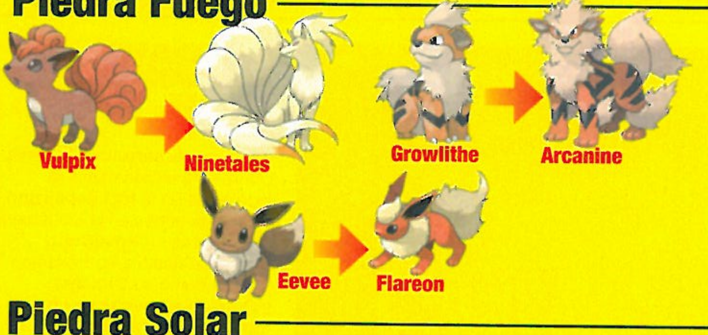
Piedra Lunar



Piedra Hoja



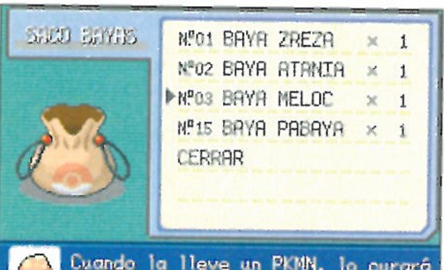
Piedra Fuego



Piedra Solar

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

¡EQUÍPATE CON BAYAS!

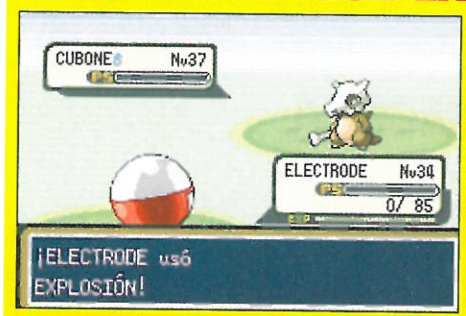


Equipar con bayas a un Pokémon puede resultar muy útil. **Si la baya tiene alguna propiedad curativa, el Pokémon la utilizará cuando la necesite.** Entre las bayas que más ayudan tenemos:

- **Atania:** cura el sueño.
- **Cacquic:** elimina la confusión.
- **Meloc:** cura el envenenamiento.
- **Perasi:** acaba con la congelación.
- **Safre:** cura las quemaduras.
- **Zreza:** cura la parálisis.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

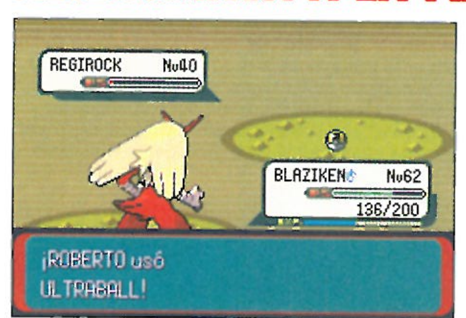
¡CAÑA AL ATAQUE EXPLOSIÓN!



En la edición Esmeralda, en **Pueblo Oromar hay un Tutor de Movimientos que enseña el ataque Explosión.** En Rojo y Verde, el tutor que enseña este movimiento está en **Monte Ascuas.** Explosión es un **ataque de potencia increíble,** pero tiene el inconveniente de debilitar al Pokémon que lo utiliza. Si tu Pokémon conoce Explosión, tiene pocos PS y la batalla se te ha complicado, hacer que utilice Explosión, aunque lo sacrifiques, puede cambiar el curso del combate. Entre los Pokémon a los que los que un tutor puede enseñar Explosión tenemos a **Geodude, Graveler, Golem, Grimer, Muk, Cloyster, Haunter, Gengar, Onix, Voltorb y Electrode.**

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

ALTERNATIVA A LA MASTER BALL



Si eres novato con los Pokémon, seguro que te interesa saber que **cualquier Pokémon, incluidos los legendarios, pueden atraparse usando la Ultra Ball.** Pero antes de lanzarla piensa que para aumentar su efectividad debes reducir suficiente los PS del Pokémon que quieres capturar, y alterar su estado durmiéndolo, envenenándolo, paralizándolo, etc. Si sigues este consejo, no echarás en falta a la famosa Master Ball.

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

¿ES EFICAZ TU REPELENTE?



Hay varios tipos de Repelente en el juego Pronto descubrirás que unos duran más pasos que otros, pero que a la hora de la verdad todos sirven para lo mismo: **ahuyentar a los Pokémon salvajes.** Bien, cuando vayas a usarlo debes tener en cuenta que los Pokémon salvajes que ahuyentarás serán de igual nivel o inferior que el nivel del primer Pokémon de tu equipo.

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

REPARTIENDO EXPERIENCIA



Para que los Pokémon con poco nivel **ganen Puntos de Experiencia con rapidez** nada mejor que usar Rep. Exp. Equipa un Pokémon con este objeto y verás como gana la mitad de los Puntos de Experiencia de cada batalla sin necesidad de participar en ella. Para conseguir Rep.Exp. en Rojo y Verde, tendrás que ponerte las pilas y **capturar a más de 50 Pokémon.** Así, cuando llegues al edificio de acceso de Ciudad Fucsia, un ayudante de Oak te lo dará. Para conseguir este objeto en las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda tendrás que **visitar al Sr. Peñas cuando hayas entregado la Carta a Máximo y las Plezas Devon al Cap. Babor.**

☑Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

HAZTE CON SHEDINJA



Para conseguir a Shedinja lo primero que hay que hacer es ir a la **Ruta 116 y capturar un Nincada.** Después, incorpóralo a tu equipo y **entrénalo hasta el nivel 19.** En ese momento debes ir a un Centro Pokémon y dejar al menos un hueco en tu equipo. Es decir, ahora tu equipo debe estar formado por un máximo de cinco Pokémon. Fíjate que además **en tu Mochila haya al menos una Poké Ball.** Ahora sigue entrenando a Nincada y verás que cuando llega al nivel 20 evoluciona a Ninjask. Sin embargo, cuando mires de nuevo tu equipo verás que en el hueco vacío ha aparecido Shedinja, el Pokémon que buscabas. Este **Pokémon tiene la habilidad Superguarda y gracias a ella será muy difícil que le hagan daño.** Solo podrán ponerle fuera de combate los ataques que sean muy efectivos contra su tipo (Bicho-Fantasma).

☑Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

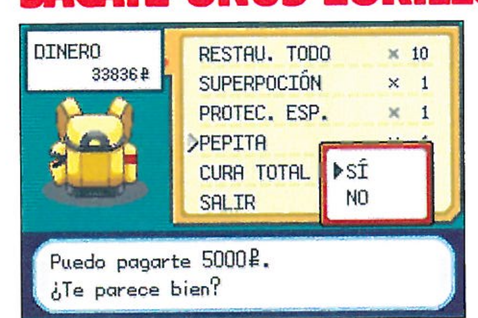
EQUÍPATE CON CAMP. CONCHA



Uno de los mejores objetos que puede llevar un Pokémon durante una batalla es la Camp. Concha. Si un Pokémon lleva Camp. Concha, **cada vez que golpee al rival recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño que hizo al oponente.** ¿A que mola? Pues la Camp. Concha la puedes conseguir en la **Cueva Cardumen** (Ruta 125). Allí, cerca de la entrada hay un señor que te las fabrica **a cambio de cuatro unidades de Sal Cardumen y cuatro de Conchas Cardumen.** Pero lo que más mola de esta estrategia es que estos objetos puedes recogerlos todos los días en el interior de la cueva. Eso quiere decir que, para tu alegría y regocijo, puedes conseguir todas las Camp. Concha que te apetezcan.

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

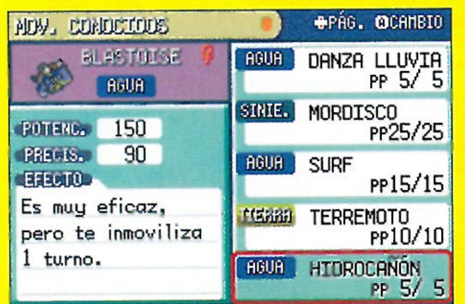
SÁCATE UNOS EURILLOS



Quizá no lo supieras, pero en realidad algunos de los objetos que encuentras durante la aventura **solo valen para venderlos en las Pokétiendas y así ganarte un dinerillo.** Estamos hablando de los siguientes ítems: **Perla Grande, Perla, Pepita, Tr. Estrella y Polvoesterlar.** Y aunque te parezcan inservibles, ni lo sueñes. Por ejemplo, por la Pepita te darán 5000 y por el Tr. Estrella 4900. ¡Menudo pastón!

☐Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☐Esmeralda

POTENCIA TUS MEJORES ATAQUES



Si vas a ver a **la mujer que vive en Cabo Extremo** (Isla Secunda) y tu Pokémon de inicio es feliz y ha llegado a su última evolución, entonces podrás mejorarlo con un ataque sorprendente. **Si tienes a Blastoise, podrá aprender Hidrocañón,** un ataque de tipo Agua con una potencia de 150, una precisión de 90, pero con la pega de que tras utilizarlo quedará inmovilizado durante un turno. **Si llevas a Venusaur, aprenderá Planta Feroz,** un movimiento de tipo Planta que también tiene una potencia de 150, una precisión de 90, aunque la misma pega que Hidrocañón. Si al que llevas es a **Charizard, aprenderá Anillo Igneo,** un movimiento de tipo Fuego con la misma potencia y precisión que los anteriores.

☐Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

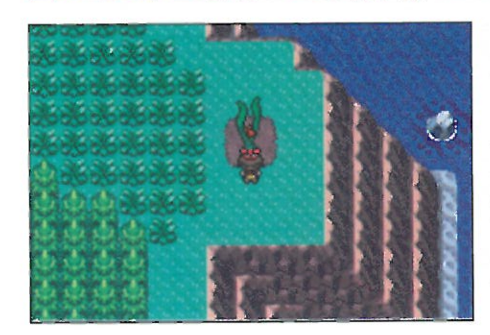
COMBATE CONTRA EL MEJOR



Cuando hayas ganado la Liga Pokémon, date un garbeo por la **Cascada Meteoro si quieres combatir contra el mejor entrenador de Hoenn.** Te encontrarás con tu viejo amigo Máximo, pero antes de hablar con él piénsatelo dos veces porque tiene un equipo que quita el hipo. Está formado por un Skarmory de nivel 77, un Claydol de nivel 75, un Aggron de nivel 76, un Cradily de nivel 76, un Armaldo también de nivel 76 y un Metagross de nivel 78.

☑Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

LA BAYA LICHI



¿Conoces el secreto de la Baya Lichi? Esta extraña baya la recolectas en la **Isla Espejismo** y cuando la eches en la Licuabayas conseguirás un **PokéCubo Dorado.** Dáselo a un Pokémon y verás como su **Carisma y Dulzura aumentarán un montón.** ¡Qué bien!

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

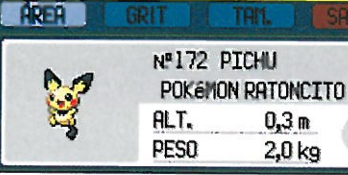
ABRE TU BASE SECRETA



Cuando tengas la **MT 43 o Daño Secreto** (te la da un chaval en la Ruta 111), enséñasela a un Pokémon y podrás abrir tu Base Secreta en alguna ruta de Hoenn. **Compra objetos de decoración en el mercadillo de Ciudad Portual** y úsalos para decorar la base a tus anchas (pero con gusto). Por cierto, ¿buscas una base amplia? Prueba **en la Ruta 114, en un árbol** que hay en una pequeña isla.

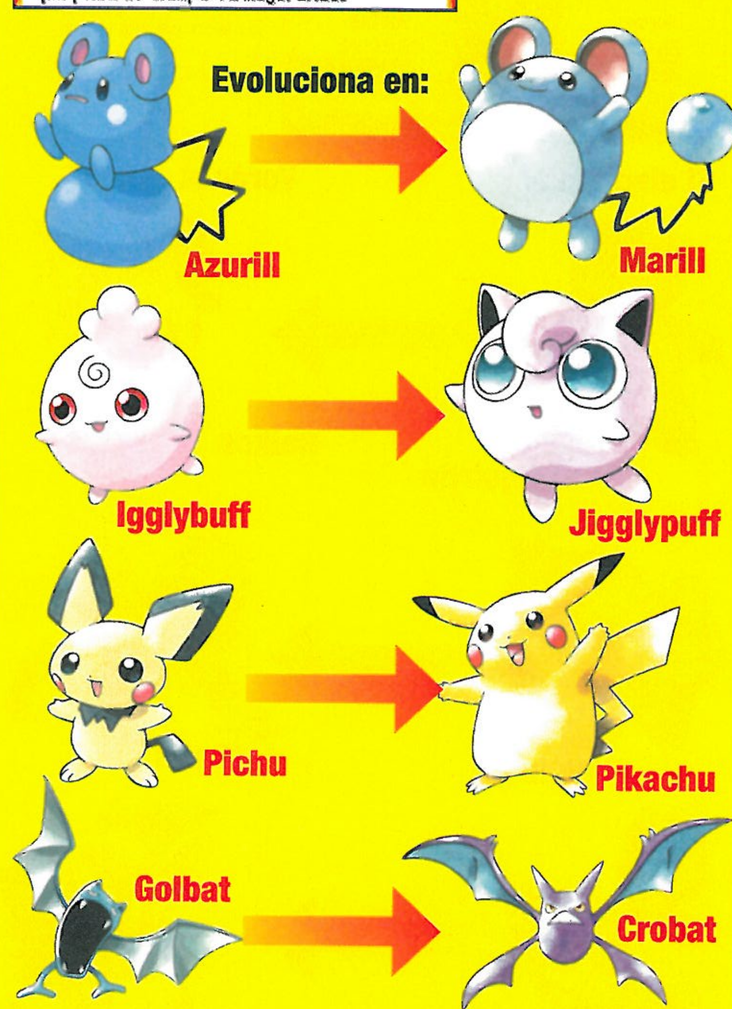


EVOLUCIÓN POR FELICIDAD



Sigue sin conseguir retener electricidad. Cuando se asusta, descarga energía de forma accidental. Con todo, a medida que pasa el tiempo va mejorando.

En Hoenn y en Kanto hay varios Pokémon que evolucionan por felicidad. Son los siguientes:



Ten en cuenta que la mejor forma para **aumentar la felicidad de un Pokémon es hacerle participar en batallas de las que salga victorioso.** Procura no alimentarles con las hierbas amargas que venden en Pueblo Lavacalda o su felicidad disminuirá.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

ZONA SAFARI, POKéMON RAROS



La Zona Safari está llena de montones de objetos que deberías recoger. Sin ir más lejos en primer lugar tenemos la **Piedra Hoja,** un objeto que puedes usar para que **evolucionen Pokémon como Gloom y Weepinbell.** Tenemos también a nuestra disposición la **MT 11 o Día Soleado, un movimiento que multiplicará por 1,5 el poder de los ataques de Fuego.** Y por si estos objetos no te parecen suficiente, no te olvides de uno muy importante: la **Garra Rápida.** Un Pokémon equipado con este objeto **aumenta mucho sus probabilidades de atacar el primero.** Y en eso en un combate se convierte en una circunstancia vital. De todas formas, lo más valioso de la Zona Safari son sus raras especies Pokémon, así que merece la pena explorar por allí. Entre esas especies tienes a **Chansey, Dratini, Venomoth y Kangaskhan,** aunque normalmente no serán fáciles de ver ni de capturar. No olvides que en las diferentes áreas de la Zona Safari suelen vivir distintas especies Pokémon, por eso, si buscas una en concreto, es probable que debas explorar más de un área.

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

POKéMON SALVAJES CON OBJETOS



Muchos Pokémon en estado salvaje llevan objetos muy preciados por la mayoría de los entrenadores. No es fácil que un Pokémon salvaje lleve un objeto, pero si conoces los objetos que puedes encontrar capturando Pokémon salvajes y la frecuencia con la puedes encontrarlo, todo te resultará más sencillo. Eso es lo que te explicamos en la tabla aquí abajo (R: Raro, MR: Muy Raro). Fíjate con atención.

POKéMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR
Abra	Cuchara Tor. (MR)
Aron/Lairon	Piedra Dura (MR)
Bagon/Horsea	Escama Dragón (MR)
Banette	Hechizo (MR)
Cacnea/Roselia	Flecha Ven. (MR)
Chinchou	P. Verde (MR)
Clamperl	Parte Azul (MR)
Corsola	Parte Roja (MR)
Doduo/Dodrio	Pico Afilado (MR)
Dusclops/Duskull/Shuppet	Hechizo
Geodude/Graveler	Piedra Eterna (MR)
Girafarig/Kecleon	Baya Caquic (MR)
Grimer	Pepita
Gulpin	Perla Grande (MR)
Hariyama	Roca Del Rey (MR)
Koffing	Bola Humo (MR)
Linoone	Baya Aranja (R)/Baya Zidra (MR)
Loudred	Baya Atania (MR)
Lunatone	Piedra Lunar (MR)
Luvdisc	Esc. Corazón (R)
Magnemite/Magneton	Rev. Metálico (MR)
Numel	Baya Safre (MR)
Pikachu	Baya Aranja (R)/ Bola Luminosa (MR)
Poochyena	Baya Meloc (MR)
Relicanth	Parte Verde (MR)
Sandshrew	Garra Rápida (MR)
Skitty	Baya Zanama (MR)

☐ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

GROUDON Y KYOGRE EN LA EDICIÓN ESMERALDA



Cuando ganes la Liga Pokémon podrás ir al **primer piso del Instituto Meteorológico** y hablar con un científico que te dirá los lugares de Hoenn en los que hay sequía y otros en los que hay inundaciones. Las repuestas que te puede dar son las siguientes:

- Hay sequía en las rutas 114, 115, 116 o 118.
- Hay inundaciones en las rutas 105, 125, 127 o 129.

Según la respuesta que te de, podrás encontrar la **Cueva Terrena, el lugar en el que está Groudon, o la Cueva Marina, la gruta en la que vive Kyogre.** Una vez que encuentres a uno de los dos, vuelve a hablar con el científico y te dirá dónde puedes localizar al otro Legendario, al que no tienes todavía.

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

ESTRATEGIAS EN BATALLAS 2 VS 2



En las batallas 2 contra 2 que puedes disputar en todas las ediciones, **los ataques de los Pokémon pueden golpear a un rival o a los dos.** Conocer cuáles son los mejores golpes que pueden alcanzar a los dos rivales a la vez te dará bastante ventaja sobre tu contrincante. Aquí tienes **algunos de los movimientos más poderosos** que te llevarán a la victoria en un combate 2 contra 2:

MOVIMIENTOS QUE ALCANZAN A DOS RIVALES		
NOMBRE	**POTENCIA**	**TIPO**
VENTISCA	120	Hielo
ESTALLIDO	150	Fuego
ONDA ÍGNEA	100	Fuego
VOZARRÓN	90	Normal
V. CORTANTE	80	Normal
SURF	95	Agua
SALPICAR	150	Agua

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

EL MOVIMIENTO SUSTITUTO



En **Ciudad Fucsia** hay un Tutor de Movimientos que enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Sustituto. Cuando un Pokémon use Sustituto **creará un señuelo que tendrá 1/4 de sus PS.** Si combinas este movimiento con Restos y con el movimiento Protección, puedes **elaborar estrategias totalmente alucinantes.**

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

¡APRENDE METRÓNOMO!



Antes de usar los servicios de un Tutor de Movimientos es bueno conocer **quién puede aprender el movimiento que enseñan,** así podrás elegir con más criterio el Pokémon que más te interese. Por ejemplo, **en Isla Canela hay un Tutor que enseña Metrónomo.** Entre los Pokémon que pueden aprender este movimiento tenemos a Clefairy, Clefable, Poliwhirl, Poliwrath, Abra, Kadabra, Alakazam, Machop, Machoke, Machamp, Geodude, Graveler, Golem, Gengar, Drowzee, Hypno, Hitmonlee, Hitmonchan, Chansey, Mr. Mime, Jynx, Snorlax, Mewtwo, Cleffa, Togepi y Togetic. ¿Has tomado nota de todos?

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

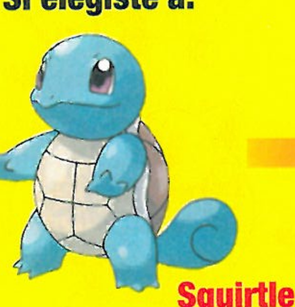
CUÁL ES TU PERRO LEGENDARIO



Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon **aparecerá en las rutas de Kanto uno de los tres perros legendarios.** El perro legendario que verás, dependerá de tu Pokémon de inicio. La cosa quedará más o menos de esta forma:

Si elegiste a: **Verás a:**





Squirtle



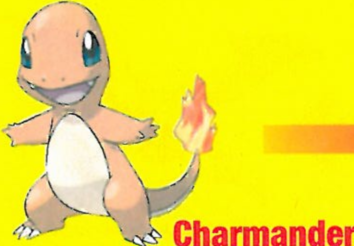
Raikou



Bulbasaur



Entei



Charmander

Suicune

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

LA INMUNIDAD DE SNORLAX



Hacerte con Snorlax puede ser duro, pero cuando lo tengas te alegrarás un montón. **Sus niveles de PS, Ataque y Def. Esp. son impresionantes,** pero es que además Snorlax es el único Pokémon que puede tener la **habilidad Inmunidad.** Gracias a ella nadie podrá envenenarlo y eso, en ciertas ocasiones, te dará mucha ventaja

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

TODOS LOS GRUPOS HUEVO



Cuando dejes una pareja de Pokémon **en la Guardería de Isla Quarta, el contenido del Huevo lo determina la especie a la que pertenece la hembra.** Si dejas un macho y una hembra de la misma especie, obtendrás un Huevo del que saldrá un Pokémon de nivel 5 de la misma especie que la de la madre cuando era bebé. Por ejemplo, **si dejas una pareja de Alakazam, el resultado será un Abra.** Pero no es necesario que la pareja sea de la misma especie, solo **tienen que ser del mismo Grupo Huevo.** Todos los Pokémon (excepto los legendarios y Ditto) pertenecen a uno de los siguientes Grupos Huevo: Planta, Bicho, Volador, F. Humana, Mineral, Monstruo, Hada, Dragón, Amorfo, Género desconocido, Agua 1, Agua 2, Agua 3 y Campo. Para averiguar el Grupo Huevo muchas veces es suficiente con observar el aspecto de un Pokémon. Por ejemplo, Alakazam pertenece al Grupo F. Humana.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

COMUNÍCATE CON OAK

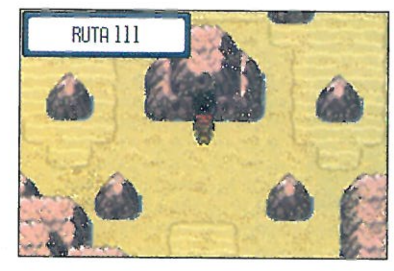


Si no tienes oportunidad o tiempo para ir a ver al Profesor Oak, siempre que veas un PC como el del Centro Pokémon fíjate en la opción que pone **PC del PROF. OAK.** Gracias a ella podrás comunicarte con él y pedirle que evalúe cómo marcha tu trabajo con la Pokédex. Aprovecha todas estas ventajas.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

CAPTURANDO LOS TRES REGIS EN LAS EDICIONES RUBÍ Y ZAFIRO





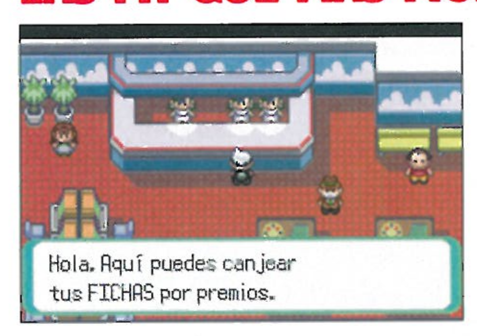


Regice, Registeel y Regirock forman el trío de legendarios de Rubí y Zafiro. Para capturarlos tienes que hacer lo siguiente:

1. Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.
2. Busca en el fondo del mar la entrada a la **Cámara Sellada,** una gruta que tiene dos salas.
3. En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la clave del código Braille. Toma nota y descífralo.
4. La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: **"CAVA AHORA".** Si usas Excavar sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.
5. En la segunda sala hay varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: **"PRIMERO RELICANTH, AL FINAL WAILORD".** Ahora toca capturar a un Relicanth y a un Wailord. Para capturar a Relicanth tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126. Para conseguir a Wailord, puedes pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Relicanth y en el último a Wailord. A continuación lee de nuevo la inscripción y se producirá un potente terremoto. Ya puedes ponerte en marcha para capturar a los tres Regi legendarios.
6. Ahora ve a la **Ruta 105** y haz Surf hasta una pequeña isla en la que hay una cueva. Es la **Cueva Insular,** para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: **"PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES".** Así que ya sabes, quédate quieto, espera dos minutos y verás como la pared se derrumba.
7. En la **Ruta 111** está el Desierto de Hoenn. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada Ruinas Desierto. En la primera sala dice: **"DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA".** Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. En ese momento se abrirá la sala de Regirock.
8. El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada **Tumba Antigua.** La inscripción dice: **"CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO".** Es decir, colócate en el centro de la sala y usa Vuelo. Podrás entrar en la sala de Registeel.

☑Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

LAS MT QUE MÁS MOLAN



¿Te molan la **MT13 o Rayo Hielo y la MT29 o Psíquico,** pero no has ganado las fichas que necesitas para conseguirlas como premio en el Casino de Malvalona? Pues presta atención porque tienes lugares alternativos en los que hacerte con ellas. **Rayo Hielo puedes conseguirla en la Nao Abandonada** de la Ruta 108 y puedes hacerte con **Psíquico en la Calle Victoria.**

☑Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

HABILIDADES SECRETAS



En todas las ediciones Pokémon de GBA, los Pokémon tienen habilidades que suelen usar en el combate cuando se ven en peligro. Por ejemplo, en cualquiera de las ediciones puedes capturar a Koffing, pero será mejor que no te empeñes en usar ataques de tipo Tierra para intentar debilitarlo. **Koffing dispone de la habilidad Levitación,** que le permitirá **esquivar todos los ataques de tipo tierra que le lances.** Sin embargo, hay otras habilidades como la **Intimidación de Mightyena** que es utilizada por el Pokémon nada más salir a combatir. Con esta habilidad, tu Pokémon tendrá cierta ventaja en el combate dado que bajará el poder de Ataque físico del oponente. También existen **habilidades que sirven para elaborar estrategias en las batallas dos contra dos.** Este es el caso de **Pararrayos, una habilidad que poseen algunos Manectric** y que sirve para proteger al compañero de batalla de los ataques de tipo Eléctrico.

☐Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☐Esmeralda

ARREGLA LA MÁQUINA DE REDES



Para arreglar la Máquina de Redes hay que **buscar por Archi7 un Rubí y un Zafiro.** El Rubí está en las profundidades de una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas. Cuando derrotes al Alto Mando y consigas la ampliación de la Pokédex, vuelve a Isla Prima, habla con Celio y dirígete al Monte Ascuas. En la ladera verás una cueva y delante de ella a dos miembros del Team Rocket. Derrótalos, entra en la cueva a por el Rubí y no olvides llevar contigo un Pokémon que conozca Fuerza. Una vez que entregues el Rubí a Celio podrás viajar al resto de las islas en busca del Zafiro. Para hacerlo no olvides seguir los pasos que te damos a continuación:

- Viaja a **Isla Quarta y entra en la Cueva Glaciada.** Busca la **MO 07 o CASCADA** y ayuda a Lorei en su combate contra los malvados del Team Rocket.
- Viaja a **Isla Inta y ve hasta la puerta del Almacén** del Team Rocket. En ese momento tendrás una de las claves de la puerta, pero te faltará la otra.
- Viaja a **Isla Exta y acércate hasta la Cueva Punteada.** Usa Corte para abrir la puerta de la cueva y entra. Cuando alcances el último sótano verás el Zafiro, pero un malvado científico del Team Rocket se lo llevará, aunque te dará la **segunda de las claves para abrir la puerta del Almacén.**
- Vuelve a **Isla Inta y entra en el Almacén.** Dentro tendrás que resolver un pequeño laberinto para alcanzar una sala en la que está el científico que robó el Zafiro. Cuando le des una lección, te dará el Zafiro.
- El último paso que te queda por dar es **regresar a Isla Prima, y una vez allí hablar de nuevo con Celio.** De este modo la Máquina de Redes quedará arreglada.

☐Rubí y Zafiro ☐Rojo y Verde ☑Esmeralda

LOS TRES REGIS EN ESMERALDA



En Esmeralda volvemos a encontrar a los Regis, pero la forma de capturarlos ha variado con respecto a Rubí y Zafiro. Esta vez los pasos que tienes que seguir son estos:

1. Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.
2. Busca en el fondo una roca con una inscripción en Braille. Justo en ese punto sal a la superficie y verás que estás en la **Cámara Sellada.**
3. En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la clave del código Braille. Toma nota y descífralo.
4. La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: **"CAVA AHORA".** Si usas Excavar sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.
5. En la segunda sala hay varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: **"PRIMERO WAILORD, AL FINAL RELICANTH".** Ahora toca capturar un Relicanth y un Wailord. Para capturar a Relicanth tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126. Para conseguir a Wailord puedes pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Wailord y en el último a Relicanth (fíjate que esto era al revés en Rubí y Zafiro). Ahora lee de nuevo la inscripción y se producirá un terremoto. Ya puedes ir a capturar a los tres Regi.
6. Ahora ve a la **Ruta 105 y haz Surf** hasta una pequeña isla en la que hay una cueva. Es la Cueva Insular. Para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: **"PONTE JUNTO AL MURO. DA UNA VUELTA COMPLETA".** Así que ya sabes, pégate al muro de la sala, da una vuelta completa pegado al muro en el sentido de las agujas del reloj y verás como la pared se derrumba.
7. En la **Ruta 111** está el Desierto de Hoenn. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada Ruinas Desierto. En la primera sala dice: **"IZDA., IZDA., ABAJO, ABAJO. ENTONCES USA GOLPE ROCA".** Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la izquierda, dos hacia abajo y usa Golpe Roca. En ese momento se abrirá la sala de Regirock.
8. El último legendario está en la **Ruta 120,** en una cueva llamada Tumba Antigua. Aquí la inscripción dice: **"QUIEN DESEE LO QUE NOSOTROS, QUE BRILLE EN EL CENTRO".** Es decir, colócate en el centro de la sala y usa Destello.

☐Rubí y Zafiro ☑Rojo y Verde ☑Esmeralda

LA UTILIDAD DE DITTO



En **Rojo y Verde, Ditto anda por las Rutas 13, 14 y 15, en la Mansión Pokémon y en la Cueva Celeste.** Uno de los sitios en los que se te será más fácil encontrarlo es en la Ruta 14. Para capturarlo en la edición Esmeralda tendrás que ir a la Ruta 114, entrar en la casa del Fosilmaníaco y adentrarte en la **Gruta Desértica,** aunque no olvides que para entrar primero tendrás que haber ganado la Liga Pokémon. Ditto es un Pokémon muy útil. **Puede cruzarse con montones de especies Pokémon** y gracias a ello te ahorrarás un montón de trabajo. Es más, para obtener algunas especies de bebés Pokémon en la Guardería no te quedará más remedio que hacerles formar pareja con Ditto. Por cierto, el bebé Pokémon de una pareja Ditto-Hitmonchan o Ditto-Hitmonlee se llama **Tyrogue.**

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

BUSCANDO ESCAMAS CORAZÓN



¿Estás impaciente por usar los servicios del Tutor de Movimientos? Pues te vamos a decir un par de sitios donde puedes encontrar una Escama Corazón. Cuando tengas Surf en tu poder date un paseo por la **Ruta 105** y busca por las islas que hay al sur. En una de ellas, **escondida bajo la arena** encontrarás una Escama Corazón. Para conseguir otra ve a **Ciudad Malvalona** y sal por la Ruta 118. Al principio, en la roca que hay a la izquierda de Pescador Guido encontrarás otra. Recuerda, **cada vez que veas una playa usa el Buscaobjetos y busca más Esc. Corazón.**

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

HAZTE CON LA POKéDEX NACIONAL



Para conseguir la Pokédex Nacional tienes que cumplir todos estos requisitos: **capturar a 60 Pokémon, llevar a Pedrita con su padre en Isla Secunda y hacerte el campeón de la Liga Pokémon.** Sólo cuando cumplas todo eso, el Prof. Oak actualizará tu Pokédex para que puedas clasificar a los Pokémon de Kanto y también a todos los Pokémon que existen. A partir de ese momento cuando consultes la Pokédex en tu cartucho, también **podrás elegir entre la Pokédex de Kanto y la Pokédex Nacional.**

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

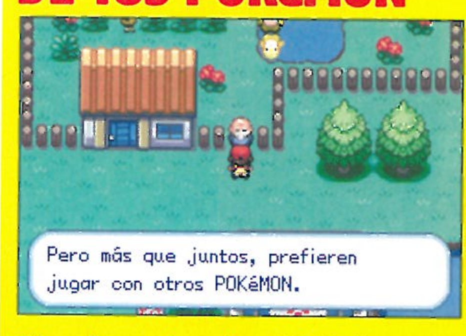
LA HABILIDAD DE CASTFORM



Castform es un Pokémon muy curioso, gracias a su habilidad Predicción **es capaz de cambiar de aspecto y de tipo según el tiempo que haga.** Si hace sol, cambiará a tipo Fuego; si llueve, cambiará a tipo Agua y si graniza cambiará a tipo Hielo. Fíjate que **varios de los movimientos de Castform sirven para cambiar el tiempo,** así que según sea el oponente podrás usarlos para transformar su tipo y tener ventaja. Además, cuando llega al **nivel 30, Castform aprende Meteoro Bola,** una ataque cuyo tipo y fuerza variará con el clima. Pruébalo después de que Castform varíe el clima y verás qué pasada.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

CONOCE LA COMPATIBILIDAD DE TUS POKéMON



Cuando dejes una pareja de Pokémon en la **Guardería de Isla Quarta,** el anciano que está en la cerca te ayudará a conocer su compatibilidad y el tiempo (o mejor dicho número de pasos) que tendrás que esperar hasta que tengan un Huevo. Pues bien, **según la frase que te diga después de dejar a tu pareja,** sabrás que es lo que va a pasar. Estúdiate las frases que te puede decir este amable anciano:

- **"... se llevan estupendamente".** Significa que con pocos pasos que des conseguirás un Huevo.
- **"... se llevan bastante bien".** Igual que en el caso anterior, pero te costará un poquito más.
- **"...no se quieren con locura".** Obtendrás un Huevo, aunque tardarás.
- **"... prefieren jugar con otros Pokémon".** La pareja es incompatible y nunca tendrá un Huevo. Búscate otros dos Pokémon.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

COMBOS DE CONCURSO



En las rondas de los Concursos podrás ganar un montonazo de puntos si utilizas combos. Es decir, si un determinado movimiento usado en una ronda va seguido de otro en la siguiente ronda con el que forma un combo, conseguirás puntos extras. Estos son algunos de los combos que puedes utilizar:

COMBOS DE CONCURSOS

PRIMER MOVIMIENTO	SEGUNDO MOVIMIENTO
Confusión	Premonición Kinético Psíquico Teletransp.
Descanso	Sonámbulo Ronquido
Lanzarrocas	Avalancha Tumba Rocas
Maldición	Mismo Destino Rabia Mal de Ojo Rencor
Mofa	Contador Detección Manto Espejo
Picotazo	Pico Taladro Ataque Furia
Puño Fuego	Puño Hielo Puño Trueno
Surf	Buceo
Tambor	Descanso
Terremoto	Erupción Fisura

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

LOS CAMBIOS DE KECLEON



Kecleon es un curioso **Pokémon de tipo Normal al que verás en la Ruta 120 y en el acceso al gimnasio de Ciudad Arborada.** Su **habilidad Cambio Color** le permite cambiar su tipo al tipo del ataque que reciba. Por ejemplo, si recibe un ataque de tipo Bicho, su tipo cambiará a Bicho. Gracias a esta habilidad, incorporar a Kecleon en un equipo Pokémon puede ser de gran ayuda en situaciones de emergencia. Si equipo es débil frente a algún tipo de ataque del rival, saca a Kecleon a luchar. La mayoría de las veces, los ataques que tienen el mismo tipo de un Pokémon suelen ser poco efectivos.

☐ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

PIEDRAETERNA Y GUARDERÍA



En Cueva Granito puedes encontrar uno de los ítems más buscados del juego: nada menos que una Piedraeterna. Cuando necesites alguna más, recuerda que **algunos Geodude y Graveler salvajes** pueden llevarla equipada, aunque la verdad es que es raro. Si equipas a un Pokémon con este objeto, **evitarás que evolucione.** Pero en la edición Pokémon Esmeralda la Piedraeterna también es muy útil cuando te encuentres en la Guardería. Si equipas a un Pokémon hembra (o aun Ditto) con este objeto, cuando tenga Huevo habrá muchas probabilidades de que el Pokémon bebé herede la naturaleza de la mamá, lo que significa tener más habilidades.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

LOS DIFERENTES LICUABAYAS



Por si te preguntas **cuántas bayas existen en Hoenn,** te diremos que hay un total de **43 especies distintas.** Unas las encontrarás en árboles por rutas o ciudades y otras las recibirás de ciertos personajes. **Todas las bayas sirven para hacer PokéCubos,** aunque dependiendo del tipo de baya serán de diferentes sabores y colores. Sin embargo, el **color y el sabor también pueden variar dependiendo de la Licuabaya que utilices.** Por ejemplo, la **Baya Meluce producirá un PokéCubo gris si usas la LICUABAYAS de Ciudad Portual** y de color añil si utilizas la de Ciudad Calagua. Anímate a probar diferentes combinaciones de Licuabayas y bayas.

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

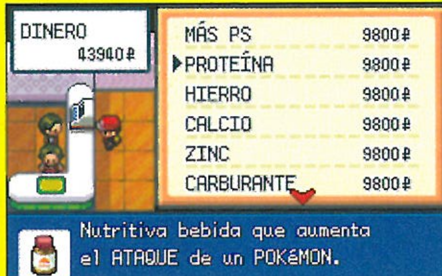
HAZTE CON MEWTWO



En Ciudad Celeste verás la Cueva Celeste, un lugar al que podrás llegar cuando uno de tus Pokémon sepa hacer Surf. Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, tengas en tu poder la Pokédex Nacional y hayas arreglado la Máquina de Redes de Isla Prima, **podrás entrar en esta cueva para a buscar a Mewtwo.** Lo encontrarás en el **nivel 70 y lo mejor para capturarlo es usar con él la preciada Master Ball.** Por si acaso la gastaste en otros combates, recuerda que también puedes conseguirlo lanzándole Ultra Ball.

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

POKéVITAMINAS



¿Sabéis una cosa que les ocurre a los Pokémon salvaje que aparecen durante el juego, y especialmente los temibles legendarios? Pues que en realidad no suele tener los valores de velocidad, ataque, defensa y PS que corresponden a su nivel. El motivo es que nadie les ha entrenado, por eso, **si el nivel del Pokémon es muy alto (como ocurre con los legendarios) no habrán crecido como debieran.** Para remediarlo puedes ir al **Centro Comercial de Ciudad Algaria en Rubí, Zafiro y Esmeralda o al Centro Comercial de Ciudad Azulona** y darles todas las unidades que puedas de Proteínas, Calcio, Hierro, Zinc, Carburante y Más PS. Vamos, todas las vitaminas que puedas comprar. Hazlo y verás como mejoran inmediatamente. ¡Lo que sabe el Profesor Oak, eh amigos!

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

LOS SECRETOS DE LA EVOLUCIÓN POR INTERCAMBIO



¿Sabías que algunos Pokémon, independientemente del nivel que tengan, evolucionan instantáneamente en cuanto los intercambias? Pues sí, chaval, es una de las claves de Pokémon. De esta forma verás que **Haunter evoluciona a Gengar, Kadabra en Alakazam, Graveler en Golem y Machoke en Machamp.** Si no tienes amigos con los que intercambiar tus Pokémon para conseguir estas interesantes evoluciones, te vamos a proponer una idea. Es fácil, sólo tienes que comprarte el Pokémon Colosseum e intercambiar con tu GameCube. De esta forma, sin necesidad de pedir favores a nadie, conseguirás los Pokémon que estás buscando para completar tu equipo.

☑ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

¡¡DOBLA TU DINERO!!



En Rubí, Zafiro y Esmeralda después de ganar a Norman en el gimnasio de Petalia puedes volver a casa a hablar con mamá para recibir **Mon. Amuleto.** En Rojo y Verde este objeto te lo dará un ayudante de Oak en la Ruta 16. Equipa con Mon. Amuleto al primer Pokémon de tu equipo y cada vez que ganes a un entrenador, el dinero que **recibirás por tu victoria será el doble** del que habrías recibido sin este objeto.

☐ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

HAZTE CON CYNDAQUIL, TOTODILE O CHIKORITA



Cuando completes la Pokédex de Hoenn, es decir **cuando tengas a los 200 Pokémon que viven en esta región** (no necesitas a Jirachi ni a Deoxys) podrás conseguir un regalo que merece la pena. En el momento que veas que tienes a los 200 vuelve a Villa Raíz a visitar a Abedul y tendrás la opción de hacerte con Cyndaquil, Totodile o Chikorita



☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

FICHA ORO



A medida que vayas completando ciertas tareas del juego, **tu Ficha de Entrenador irá cambiando de color.** Al principio tendrá color verde y luego, cuando vayas cumpliendo las misiones, cambiará a color bronce, cobre, plata y finalmente oro. Fíjate que cada vez que la tarjeta cambia de color junto a tu nombre aparecerá una estrella. **Las tareas que debes completar para conseguir una tarjeta de color oro son las siguientes:**

- Convertirte en campeón de la Liga Pokémon.
- Completar la Pokédex de Hoenn.
- Ganar a 100 entrenadores en la Torre Batalla en Rubí y Zafiro y en Esmeralda obtener todos los símbolos de oro en el Frente de Batalla.
- Ganar una Cinta en todos los Concursos Pokémon del nivel experto.

Las tareas las podrás completar en cualquier orden, aunque debes tener en cuenta que no podrás completar la Pokédex o entrar en la Torre Batalla hasta que no seas el campeón de la Liga Pokémon.

☑ Rubí y Zafiro ☐ Rojo y Verde ☑ Esmeralda

¡QUÉ BAYAS MÁS INCREÍBLES!



El Bayólogo vive en la Ruta 123 y tiene una mujer a la que **le gusta regalar bayas raras, pero solo si le dices frases especiales.** Algunas frases solo las podrás componer tras convertirte en el campeón de la Liga o después de que te hayas encontrado con Latios o con Latias. Aquí tienes algunas de esas frases especiales:

- "CARISMÁTICO LATIOS": Baya Rudion.
- "INCREÍBLE LATIAS": Baya Sambia.
- "GRAN COMBATE": Baya Wikano.
- "DESAFÍO CONCURSO": Baya Plama.
- "SUPER EMOCIONANTE": Baya Andano

☐ Rubí y Zafiro ☑ Rojo y Verde ☐ Esmeralda

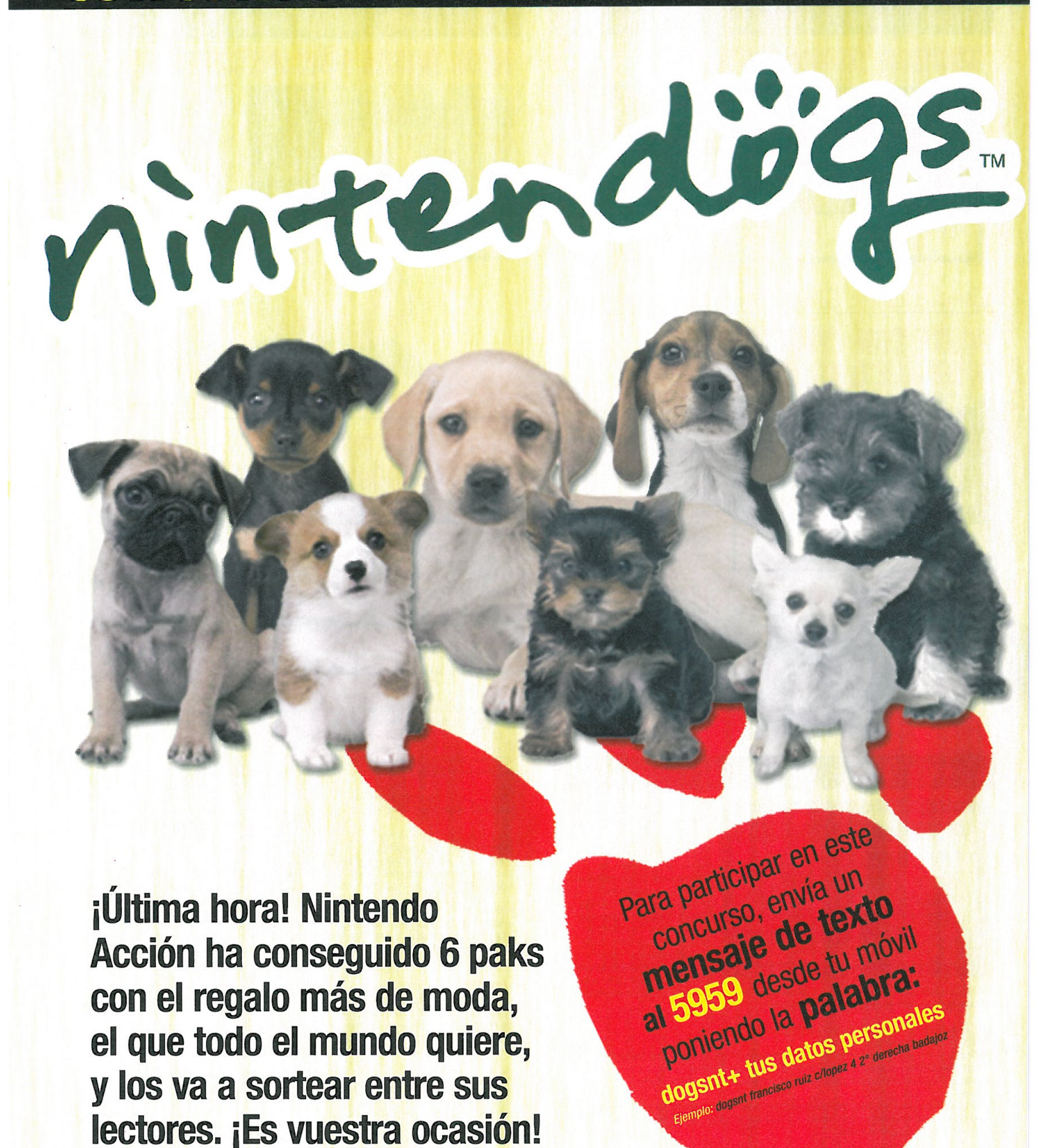
TODOS LOS TUTORES DE POKéMON ROJO Y VERDE



A lo largo de tu aventura por Kanto y Archi7 encontrarás montones de Tutores de Movimientos. Para que no te pierdas buscándolos aquí tienes **el movimiento que enseña cada uno y el lugar en el que los encontrarás:**

- **MEGAPUÑO Y MEGAPATADA:** A la salida del MT. MOON hay dos tutores. Enseñan Megapuño y Megapatada.
- **MOV. SÍSMICO:** El tutor que enseña este movimiento vive junto al Museo de la Ciencia en Ciudad Plateada.
- **AVALANCHA:** Lo encontrarás en el segundo sótano del Túnel Roca.
- **CONTADOR:** Con el movimiento puedes cambiar el curso de un combate. Para aprenderlo, tendrás que ir al segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Azulona.
- **AMORTIGUADOR:** Para conseguir que enseñen Amortiguador a uno de tus Pokémon necesitarás hacer Surf en el pequeño lago que hay junto al Casino de Ciudad Azulona.
- **MIMÉTICO:** Para que te enseñen este ataque, primero tendrás que comprar un Poké Muñeco en el Centro Comercial de Azulona. Ve la casa de Copiona, al norte de Ciudad Azafrán, y dáselo para que un Pokémon aprenda Mimético.
- **ONDA TRUENO:** En el primer piso de Silph S.A. encontrarás una nena muy maja que enseña Onda Trueno, un movimiento que puede darte mucha ventaja en algunos combates, ya que deja paralizado al rival.
- **SUSTITUTO:** Ve a Ciudad Fucsia y habla con el hombre que está delante de la cerca en la que está Kangaskhan. Si lo deseas, enseñará Sustituto a uno de tus Pokémon.
- **COME SUEÑOS:** En Ciudad Verde, detrás de un arbusto que se puede cortar, hay un chavalote medio dormido que se dedica a enseñar el movimiento Come Sueños. Si combinas este ataque con otro que ponga a dormir al rival, serás imparable en combate.
- **METRÓNOMO:** En el segundo despacho del Laboratorio Pokémon de Isla Canela, uno de los miembros de tu equipo podrá aprender el movimiento Metrónomo. Ten muy en cuenta este movimiento porque puede dar alguna que otra sorpresa al rival.
- **DOBLE-FILO:** Si eres capaz de atravesar la Calle Victoria, a la salida, y como recompensa a tu hazaña de luchar contra montón de entrenadores, un chavalín de pelo azul enseñará a un miembro de tu equipo el terrible ataque Doble Filo. ¡Aprovéchalo!
- **EXPLOSIÓN:** En la ladera del Monte Ascuas un montañero enseña Explosión. Aunque este es un movimiento que debilitará a tu Pokémon, si lo usas en el momento justo puedes cambiar el curso de una batalla.

CONCURSO



¡Última hora! Nintendo Acción ha conseguido 6 paks con el regalo más de moda, el que todo el mundo quiere, y los va a sortear entre sus lectores. ¡Es vuestra ocasión!

[redacted]

SORTEAMOS:

2 PAKS NINTENDO DS Y LAS 3 VERSIONES DE NINTENDOGS

4 PAKS NINTENDO DS Y NINTENDOGS

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17- 28040 Madrid".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de febrero de 2006.











[1ª] ENTREGA



Y los Pokémon Oscuros serán purificados... ¡porque te decimos cómo!

POKéMON XD TEMPESTAD OSCURA

- Sigue el mejor itinerario para subir experiencia.
- Consejos para ganar todos los combates.
- Trucos para purificar Pokémon oscuros rapidito.

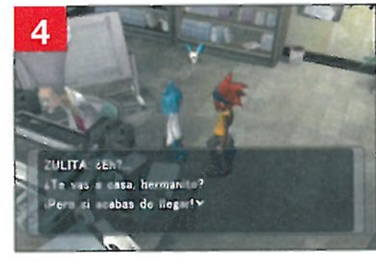
HASTA LUGIA OSCURO, PASO A PASO

Los entrenadores más veteranos estarán deseando comenzar. Los novatos, quizá tengan un poco de miedo al ver el enorme enemigo que la organización Cífer ha creado: un Lugia Oscuro que, se dice, es el Pokémon más poderoso y devastador que nunca haya existido. Veteranos, novatos... ¡vamos a por él!









Laboratorio Pokémon

Después de ver cómo un gigantesco Pokémon abducía **el buque Libra y lo transportaba hacia tierras lejanas** [1], tendrás que verte las caras contra un poderoso Metagross. Aunque para eso tendrás a tu disposición a otro Pokémon de armas tomar, **un Salamence de nivel 40,** exactamente el mismo que el de tu rival. Acabarás rápidamente el combate realizando **2 Terremotos.**

Tras el enfrentamiento te darás cuenta de que estabas en una máquina virtual, y que en realidad estás muy lejos de tener un Pokémon de nivel 40. Aunque un **Eevee de nivel 10,** tampoco está tan mal. Sal de la habitación y entra en el despacho de la parte superior izquierda para encontrar a tu madre. Por culpa de la cantidad de trabajo que tiene acumulado, te pedirá que vayas a buscar a **tu hermana pequeña, Zulita** [2]. Cuando hayas hablado con todo el mundo ve a tu cuarto y coge la P*AD que el profesor ha dejado en tu escritorio.

¡ Un pequeño truco.
Este artilugio te servirá como ordenador personal para leer los correos electrónicos que te vayan mandando, ver las características de los Pokémon con los que te vas cruzando y otras muchas cosas [3].

Vuelve al piso de arriba y dirígete al taller para hablar con Adon. Él podrá darte información del paradero de Zulita. Para encontrarlo **tendrás que mirar debajo de su mesa,** porque está jugando al escondite, el muy jovenzuelo. Sal del laboratorio y dirígete a la mansión de Mercán.

Mansión de Mecán

Al acercarte a la entrada, **el asistente del profesor te confundirá con un ladrón,** (hace tiempo que no se gradúa las gafas, el hombre), y te atacará. Un par de golpes con tu Eevee bastarán para derrotarlo. En este momento Zulita saldrá disparada de la casa y, después de hablar contigo, Asisto (que así se llama el ayudante del profesor) te dejará entrar para que te reúnas con ella. Pero, cómo no, antes de nada tendrás que soportar una alocada conversación sobre los "fantásticos" inventos del profesor. **Habla con todos los personajes de la casa y vuelve al laboratorio con Zulita** [4].

Laboratorio Pokémon

Al regresar al laboratorio, tu madre te estará esperando y verás que se pone muy contenta de ver a la pequeña Zulita. Si es tu deseo y quieres ganar más experiencia para













Eevee, **ahora podrás combatir contra el doctor** situado en la parte derecha del jardín **[5]**.

Encuentra al profesor Cío y habla con él para conseguir **el Pokécepo, un guante revolucionario gracias al cual podrás atrapar a los Pokémon Oscuros.** Lástima que no funcione con los Pokémon normales que te encuentres a lo largo de la aventura. También **se te añadirá un apartado en el P*AD** haciendo referencia a dichos Pokémon.

El compañero del profesor te dará 5 Pokéballs para usarlas con el guante.

Después de salir del edificio y justo antes de probar el nuevo invento, **un grupo de malhechores bastante horteras atacarán al profesor Cío [6]** y se lo llevarán a la fuerza, pero como tu valentía no tiene límites, intentarás impedírselo.

En los primeros compases del combate comprobarás cómo **el visor del Pokécepo se activa, dejándote ver la oscuridad que rodea al Pokémon** del enemigo. Utiliza una Pokéball y atraparás a Teddiursa en un abrir y cerrar de ojos **[7]**.

! Un pequeño truco.

A partir de ahora, cada vez que veas un Pokémon oscuro, podrás cazarlo de la misma manera. Aunque para que la captura tenga éxito es conveniente que la energía de dicho Pokémon baje al 30% o 40% del total. De lo contrario, malgastarás todas las Pokéballs que le tires.

Tras el desagradable incidente, entra en el edificio y ve a ver a tu madre. El secuestro del profesor a minado los ánimos de su ayudante pero **tu madre no consentirá que su proyecto haga aguas,** sean cuales sean las circunstancias.

Dicho esto, **tu nueva misión será ir al puerto Ancla en busca de una pieza indispensable** para acabar su proyecto. Y para esta complicada misión, no hay nada mejor que hacer de ayudante de tu hermanita, o al menos eso es lo que debes hacer creer a la pequeñuela. Al salir del laboratorio, otro doctor te entregará varios objetos.

Puerto Ancla

En cuanto llegues a tu destino, Zulita tendrá un ligero traspiés contra un energúmeno bastante voluminoso. Pero tranquilo, que **uno de los asistentes de un tal Enrico te ayudará a solventarlo,** derrotando a su Pokémon rápidamente **[8]**.

Camina hacia la izquierda para encontrar a una amiga de Zulita y a su madre. Después de la conversación, ya puedes continuar hacia la izquierda, hasta el taller. **Habla con el marinero de la derecha y acepta ayudarle** para conseguir un buen regalo: un objeto para que puedas evolucionar a tu Eevee de cinco maneras distintas. Aunque ya sabes que solo podrás escoger una de ellas.

Sal del taller y acércate al muelle para encontrar al nieto del dueño de la tienda. **Habla con él y vuelve al taller para obtener la pieza especial** que te ha pedido tu madre **[9]**.

Si lo deseas, en este momento podrás **acceder al faro que se encuentra en la parte noreste del puerto** y recoger todos los objetos que esconde en su interior, que no son pocos. Para llegar hasta él debes **rotar los puentes para acceder a determinados muelles [10].**

También tienes la posibilidad de **combatir contra dos entrenadores que poseen Pokémon Oscuros.** Uno de ellos lo encontrarás en lo alto del faro, y el segundo en la esquina noreste, junto al faro.

Villa Ágata

Después de entregarle la pieza a tu madre, dirígete a Villa Ágata, donde podrás **purificar a tus Pokémon Oscuros** y liberarlos de su cautiverio emocional.

En este pueblo puedes luchar contra gran cantidad de entrenadores que quieren subir de nivel a sus Pokémon, igual que tú. O sea que, **aprovecha la oportunidad y gana experiencia** para tus Pokémon.

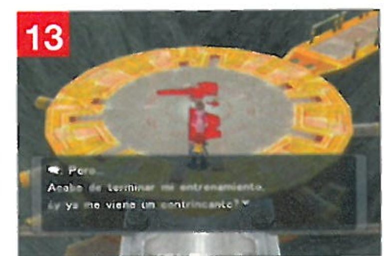
Ve hasta la entrada de la cueva situada en la parte inferior de la ciudad y habla con el portero, el cual no te dejará entrar. Ahora sube hasta la parte más elevada y **entra en la casa árbol.** Tras una breve conversación con la mujer del interior, **Mauricio irrumpirá en la casa y te pedirá que lo sigas hasta la cueva.**

En su interior, y hasta llegar junto a Mauricio, tendrás que derrotar a una serie de entrenadores que quieren ayudarte a **eliminar la oscuridad que tienen algunos de tus Pokémon.** Los combates no son demasiado difíciles, ya que los niveles de los enemigos son menores que los tuyos. **Usa los Pokémon Oscuros en todos** ellos para disminuir la oscuridad y poder liberarlos de esta maldición.

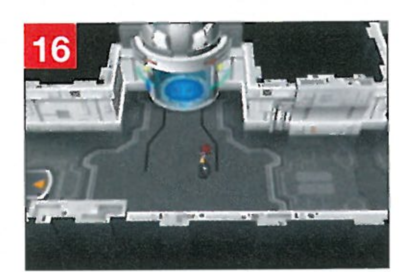














Un pequeño truco.

Durante los combates, cuando alguno de tus Pokémon oscuros entre en Retroestado, utiliza Llamada para bajar de un plumazo un buen trozo de su barra de oscuridad. De esta manera purificarás muchos Pokémon en pocos combates **[11]**.

Al final del recorrido, Mauricio te estará esperando para darte una electrizante bienvenida junto a su queridísimo **Pikachu, que a pesar de tener nivel 12 no debe suponerte ningún problema.**

Después de todos estos combates, seguro que habrás podido reducir al mínimo la oscuridad de alguno de tus Pokémon. **Acércate a la roca sagrada y purifica a los que puedas.** En este momento recuperarán todos los puntos de experiencia que han ido acumulando en los combates que hayan librado, podrán **subir de nivel y aprender golpes nuevos [12]**.

Después de volver a hablar con Mauricio en su casa, te comentará la existencia de un lugar que te convendría visitar.

Monte Batalla

El Monte Batalla es un lugar donde van entrenadores de todas partes para **aumentar su nivel y el de sus Pokémon,** aunque de momento tú no podrás hacer nada de esto.

En el interior del edificio te encontrarás con **2 personajes muy peculiares.** El primero de ellos se hace llamar el **Quita-Movimientos,** y como su nombre indica es capaz de hacer olvidar el movimiento que quieras a tus Pokémon. El segundo personaje llamado **Profesor de Movimientos,** ya tiene un trabajo más útil que el anterior. A cambio de **un número determinado de Pokévales** (puntos que tendrás que conseguir en la zona de combate), podrá **enseñar algunos movimientos** a los Pokémon que tengas en tu poder.

Entra en la zona de combate y derrota a tres aprendices antes de poder hablar con **Dimas, quien te explicará todo lo que sabe sobre las instalaciones del desierto [13]**.

Al salir al exterior recibirás un mail informándote de que **en la tienda de Villa Ágata ya pueden vender Poké Balls.** Una magnífica noticia, y un destino más que recomendable antes de seguir hasta el desierto.

Instalación Misteriosa

Al llegar a las instalaciones verás a un grupo de seis individuos vestidos con las mismas ropas aunque de diferentes colores, llamados **los Hermanos del Hexágono [14]**. Cada uno de ellos tiene en su poder **un peligroso Pokémon oscuro de nivel 17.** El resto se sitúan entre los niveles 9 y 14. Para derrotarlos más fácilmente, podrás revitalizar a tus Pokémon entre combate y combate entrando por la puerta de la derecha.

Después de los combates, llegará el momento de entrar en el edificio y **rescatar al profesor Cío de las garras de Cífer.**

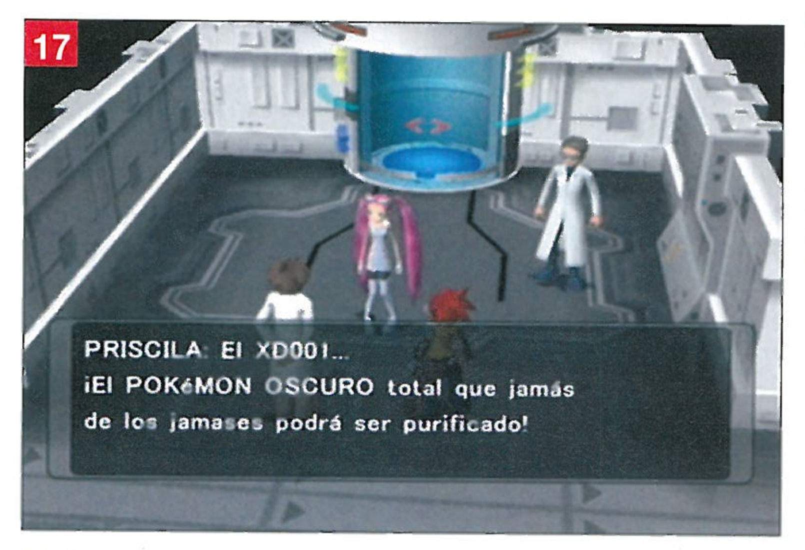
Para investigar las instalaciones sin demasiado riesgo, es recomendable retroceder hasta la entrada entre combates para **utilizar la máquina restauradora con tus Pokémon heridos.** Y también debes usar el PC para **guardar los Pokémon que no vayas a utilizar.** De este modo irás dejando huecos libres en todo momento para poder capturar a los Pokémon Oscuros que vayas encontrando por el camino.

Empieza usando el ascensor y ve hacia el este, hasta el siguiente ascensor. Continúa hacia el oeste, sube las escaleras y sigue al sur. En este momento **escucharás una conversación entre Priscila y el Profesor Cío [15]**. Sigue en esta dirección hasta encontrar otro ascensor. En cuanto llegues a la siguiente planta, verás un ascensor a tu derecha a través del cual puedes llegar hasta **otra máquina restauradora.** Continúa al oeste, luego al sur y usa el ascensor que verás en el siguiente pasillo, caminando, al salir, de nuevo hacia el oeste.

Ahora recorre el pasillo principal hasta el final, donde encontrarás una sala con dos científicos en su interior. Tras derrotar a uno de ellos podrás **recoger la Tarjeta de Identificación que ha dejado sobre la mesa** y salir por la puerta norte. Gira al oeste hasta el próximo ascensor, y sube las siguientes escaleras **[16]**.

Por fin has llegado hasta el profesor Cío, pero su escolta tiene **unos amiguitos bastante fuertes: 4 Pokémon de nivel 18.**

Empieza atacando a Rhyhorn con ataques de Agua para eliminarlo rápidamente. Hasta entonces, **no utilices ningún ataque eléctrico, ya que no surtiría ningún efecto.** Los enemigos restantes serán menos problemáticos y seguro que podrás eliminarlos con bastante facilidad.













Al volver a la planta principal, y antes de acercarte al ascensor que te llevaría a la planta superior, es recomendable dar un pequeño rodeo y **acercarte hasta la segunda máquina restauradora. Utilízala con tus Pokémon,** ya que ahora te espera un combate algo más complicado que los anteriores.

Justo antes de utilizar dicho ascensor, aparecerá **la "súper-estupenda" Priscila, con su pequeño ejército,** para impedir que escapes del lugar **[17]**.

Los dos primeros Pokémon son bastante sencillos de derrotar, pero con el tercerooo... con el tercero el asunto se empieza a caldear. **Utiliza ataques de tipo Fuego contra Roselia y no realices ataques físicos para evitar ser envenenado.** Para concluir, intenta **disminuir el ataque de Delcatty** y atrápalo en cuanto tengas ocasión **[18]**.

Laboratorio Pokémon

Al llegar al laboratorio con el profesor Cío, os darán la gran noticia de que **la Máquina de Purificación está completada.** Y, fíjate qué privilegio, tu serás el primero en comprobar su eficacia.

Esta máquina está compuesta por **9 salas, en cada una de las cuales podrás colocar un Pokémon Oscuro para purificarlo.** Pero para que funcione correctamente tendrás que cumplir una serie de requisitos.

Los primero que debes hacer es colocar **un Pokémon Oscuro en el centro** de una de las salas y posterior mente ubicar a su alrededor hasta 4 Pokémon normales, no oscuros.

Ahora viene lo más importante y es el tipo de cada uno de ellos. **Lo ideal sería que todos los Pokémon fueran de un tipo que tuviera ventaja sobre el Pokémon que tienen delante.** Y, ya que estás, que el Pokémon Oscuro también tuviera ventaja de tipo respecto al Pokémon al que está encarado.

Para poner un ejemplo, si tienes un Pokémon de tipo Planta en la parte superior, otro tipo Agua en la parte derecha y otro tipo Fuego en la parte izquierda, cada uno de ellos tiene ventaja sobre el que tiene delante y por lo tanto **la oscuridad se esfumará mucho más rápido.** En este caso, si quisieras purificar a un Pokémon de tipo Fuego, tendrías que colocarlo mirando hacia el tipo Agua para que también tuviera ventaja sobre él **[19]**.

Después de probar la máquina, sigue a tu hermana hasta el piso de arriba para ir a buscar a Datano. Tras ver que no está en su despacho, sal del edificio y camina hacia la derecha para encontrarlo junto a la valla. Sus remordimientos por no haber podido descifrar el disquete no le dejan ni respirar a gusto.

Pueblo Pirita

Aunque otros entrenadores digan que el Monte Batalla es bueno para entrenarse, por el momento este pueblo, **Pueblo Pirita, será tu mejor opción para subir el nivel de tus Pokémon [20],** ya que los entrenadores de la zona te retarán cada vez que hables con ellos.

El nivel de sus Pokémon está en torno al 16-17, por lo que deberías poder vencerlos con facilidad a estas alturas de la aventura.

! Un pequeño truco.

Una manera de subir el nivel de aquellos Pokémon que no sueles utilizar a menudo y están en niveles muy bajos, es seleccionarlos como tus Pokémon principales y cambiarlos en cuanto dé comienzo el combate. De este modo recibirán todos los puntos que ganes al final del combate sin tener que participar en él.

Si estos combates te resultan demasiado fáciles y quieres combatir contra enemigos más fuertes, recorre el pueblo hasta cruzar el puente y **entra en el Coliseo para inscribirte en el torneo del pueblo.** El nivel de tus contrincantes será ahora de 20, por lo que **tendrás que tener tus Pokémon sobre el nivel 22** para vencer a todos sin problemas.

El torneo consta de **4 rondas, al final de las cuales obtendrás una buena suma de dinero** y una gran cantidad de puntos de experiencia que te vendrán de perlas **[21]**.

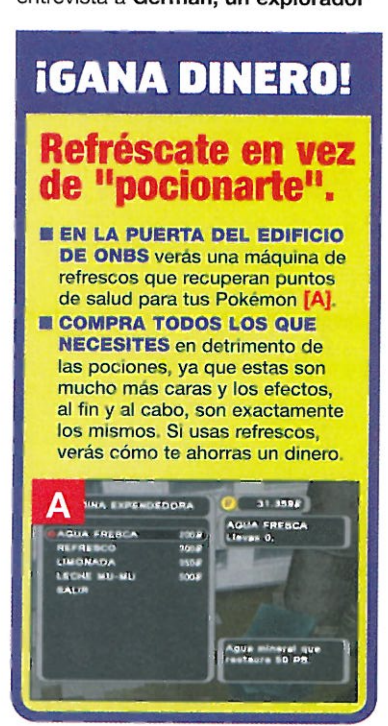
Otra cosa importante que debes hacer es **entrar en el hotel y coger todos los objetos** que hay en su interior, sobre todo **la Cinta Focus,** que te protegerá al recibir un golpe crítico de cualquier enemigo.

Ve al edificio de **la televisión local ONBS,** situado en la parte noreste de la ciudad, y sube al segundo piso. En el despacho de enfrente encontrarás a **SECC, el mandamás de la cadena de televisión.** Después de la conversación, ve a la sala de grabación situada en la parte suroeste y, tras la retrasmisión de las noticias, **habla con la niña situada en la habitación contigua y accede a ayudarla.**

Sube hasta el tercer piso y entra en la segunda habitación para encontrar a **la madre de Candy. Habla con ella para recibir una recompensa por ayudar a su hija.** Sube a la azotea y entra en el despacho. Aquí conocerás al genio informático que debe ayudarte a descifrar el contenido del disquete. Pero como va a tardar cierto tiempo en conseguirlo, lo mejor es que sigas sus indicaciones y vayas a visitar a Gérman **[22]**.

Poké Espacio Roca

La reportera del canal ONBS Tera está haciendo una rigurosa entrevista a **Gérman, un explorador**

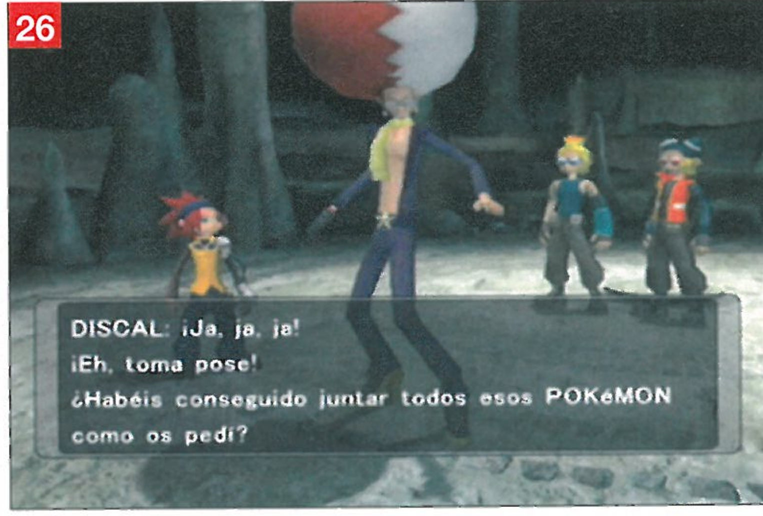


¡GANA DINERO!

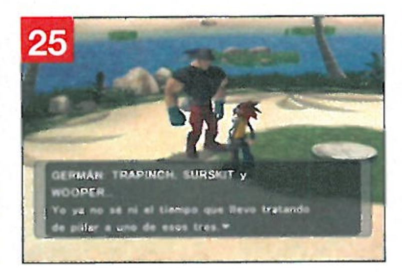
Refréscate en vez de "pocionarte".

- **EN LA PUERTA DEL EDIFICIO DE ONBS** verás una máquina de refrescos que recuperan puntos de salud para tus Pokémon **[A]**.
- **COMPRA TODOS LOS QUE NECESITES** en detrimento de las pociones, ya que estas son mucho más caras y los efectos, al fin y al cabo, son exactamente los mismos. Si usas refrescos, verás cómo te ahorras un dinero.









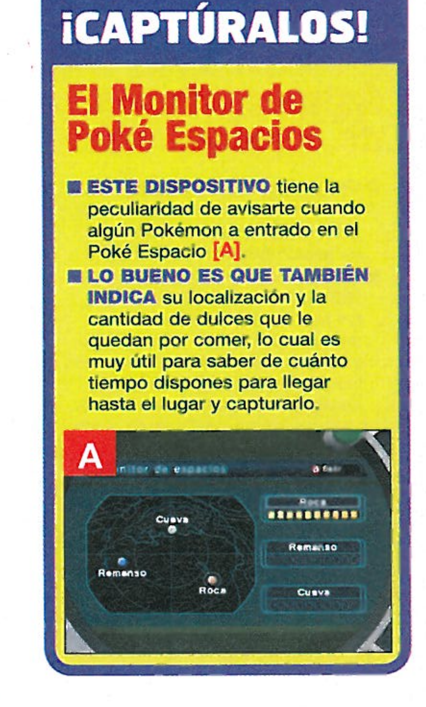




del Pueblo Pirita que ha estado buscando durante mucho tiempo **espacios en los que poder ver y capturar, que es lo que más nos importa, Pokémon salvajes [23].**

Acércate a ellos para recibir 10 Pokédulces de la marca Gérman, que a su vez tendrás que colocar en el pedestal de enfrente. De este modo, **cuando no haya nadie cerca del lugar, los Pokémon se acercarán a comer** y tú podrás aprovechar para capturarlos.

Con tal propósito, Gérman te regalará un Monitor de Espacios para acoplarlo a tu P*AD **[24]**.



¡CAPTÚRALOS!

El Monitor de Poké Espacios

- **ESTE DISPOSITIVO** tiene la peculiaridad de avisarte cuando algún Pokémon a entrado en el Poké Espacio [A].
- **LO BUENO ES QUE TAMBIÉN INDICA** su localización y la cantidad de dulces que le quedan por comer, lo cual es muy útil para saber de cuánto tiempo dispones para llegar hasta el lugar y capturarlo.

Poké Espacio Remanso

Poco después de tu llegada, aparecerá en el lugar Gérman, agradeciéndote la ayuda que le prestante ante las cámaras de televisión. Y para compensarte **te dirá la localización de su Poké Espacio favorito [25].**

También te pedirá ayuda para encontrar determinadas especies de **Pokémon que todavía no ha sido capaz de ver en estado salvaje.** Recuérdalas, porque conseguir cada una de ellas es tan importante para Germán como para nosotros.

Poké Espacio Cueva

En el interior de la cueva encontrarás a los dos chicos que abandonaron Pueblo Pirita hace poco tiempo, quejándose de ser tan conocidos por estos lares. Poco después aparecerá **Discal, el pintoresco jefe de esta extravagante banda de bandidos [26]**, quien te retará a un combate después de pedirte, el muy bribón, que te unas a ellos.

Los 3 primeros Pokémon que utilizará son Lombres y, como debes saber si eres un entrenador de los veteranos, tienen la peculiaridad de ser **inmunes a los ataques elementales.** Por lo que la mejor decisión que puedes tomar es realizar ataques físicos hasta acabar con ellos. **El último Pokémon es oscuro,** y su ataque principal es realmente potente. Aunque, si has subido de nivel hace poco, no tienes de qué preocuparte.

Al acabar el combate, tus adversarios huirán con el rabo entre las piernas. Pero, con las prisas, perderán **un objeto muy interesante: el radar de Discal.** Gracias a este dispositivo sabrás la localización exacta del señor estrafalario a lo largo de todo el juego, o por lo menos cada vez que aparezca por los alrededores.

Si por cualquier razón no has podido capturar algún Pokémon oscuro durante tus combates, debes saber que Discal utilizará uno de estos Pokémon cada vez que luches contra él. Así que, no te preocupes porque **en cualquier momento podrás capturar los oscuros que hayas errado y añadirlos a tu, esperamos, ya extensa colección.**

Pueblo Pirita

Regresa hasta el pueblo y entra en **el edificio de la ONBS.** Enseguida verás que las cosas no marchan bien. El guardia de seguridad está tirado en el suelo y no hay ni rastro de la recepcionista. **Avanza abriendo todas las puertas del primer piso y liberando a los trabajadores de sus captores [27].**

En el segundo piso debes **rescatar al jefe de la cadena y a la presentadora de las noticias** antes de acceder a la tercera planta, donde podrás recargar la energía de tus Pokémon en la máquina restauradora.

Tras derrotar a todos tus adversarios y llegar a la habitación de la azotea, verás a **un capitán de Cífer chantajeando a NETT para que le dé el disquete que robaste** en las instalaciones del desierto, mientras **mantiene retenida a su hermana.** Además, la copia de seguridad que tenía grabada en los servidores de la cadena también la ha borrado el enemigo, y se siente totalmente vencido.

Durante el siguiente combate tendrás que tener mucho cuidado con sus dos últimos Pokémon. **Mawile tiene mucha resistencia a gran cantidad de ataques** y puede intimidarte en cuanto aparezca, lo que supone una importante disminución de tu poder de ataque. Y para rematarlo, **Raichu se puede ocultar en el suelo para esquivar tus golpes [28]** y posteriormente arrearte un buen porrazo, además de tener la facultad de paralizarte con solo tocarlo.

Después del combate y tras perder el disquete NETT, te explicará que Cífer está involucrado en la desaparición del buque Libra y que entre sus planes se encuentra la intención de atacar la ciudad Oasis.



CONCURSO

Kirby Power Paintbrush

SORTEAMOS:

1 PACK NINTENDO DS Y JUEGO KIRBY



9 JUEGOS KIRBY





Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5959** desde tu móvil poniendo la **palabra:**

kirbynt + tus datos personales

Ejemplo: kirbynt francisco ruiz c/lopez 4 2° derecha badajoz

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de febrero de 2006**.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17- 28040 Madrid".

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción







NINTENDO DS

Descubre todos los secretos y trucos que puedes sacar con la doble pantalla y la táctil en tu DS.

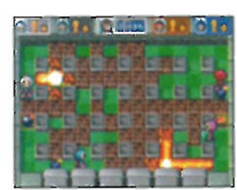
DRAGON BALL Z SUPERSONIC W. 2



Personajes desbloqueables:
Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:
-**C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
-**C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
-**Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
-**Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
-**Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
-**Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
-**Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
-**Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
-**Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
-**Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".
-**Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
-**Dende:** vence con Picolo en "El escuadrón armado de Cooler".
-**Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
-**Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
-**Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
-**Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
-**Goku (súper saiyan):** vence con Goku en "Cooler".
-**Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
-**Mecha Frieza:** vence con frieza en "Tiempo en otro mundo".
-**Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
-**Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
-**Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
-**Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu"
-**Vegeta (super saiyan):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
-**Trunk (super saiyan):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
-**Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".

BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés. Sí, porque para este truco hay que usar el micro de tu DS. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un Revenge Bomber. Entonces grita, chilla, o di sin más **"Dangerous Bomb"** en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Supera cada uno de los niveles del Virtual Training y conseguirás esos decorados en modo multijugador:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5.

Personajes:
Consigue todo los personajes para el multi:
- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.

Armas:
¡Por fin todo un arsenal en tus manos! Aunque antes de disfrutarlo, tendrás que completar los siguientes niveles:
- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.



Otras Cositas:
Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. Ahora, ser agente secreto ya no será un secreto:
- **Habilidad de cortar:** La conseguirás terminando la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completa el Virtual Training 3 y será tuyo.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como debe ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.



KIRBY POWER PAINTBRUSH

Minijuego
Salto de Longitud:
Completa el juego con los 5 personajes para desbloquearlo.
Desbloqueables:
Consigue medallas para ir desbloqueando opciones:
- **Circuito Bead:** consigue 6 medallas.
- **Ruta 1-4:** 9 medallas.
- **Ruta 5-8:** 10 medallas.
- **Rey Dedede:** hazte con al menos 20 medallas.
- **Life boost:** 14 medallas.
- **Life boost:** 12 medallas.
- **Life boost:** 7 medallas.
- **Caballero META:** consigue 25 medallas.
- **Música 1:** 2 medallas.
- **Música 2:** 3 medallas.
- **Música 3:** 4 medallas.
- **Circuito Tropic:** consigue 6 medallas.
- **Circuito Zebra:** consigue 6 medallas.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Desbloqueables:
En el modo clásico puedes desbloquear todo tipo de trucos que luego podrás activar en el menú de trucos. Para desbloquearlos todos, tendrás que **completar el modo clásico con cualquier personaje hasta 12 veces.** Y por si esto te parece poco, hay otro truco para conseguir un **skater ninja,** pero necesitas completar el modo clásico con TODOS los personajes (excepto el propio ninja, claro) para conseguirlo, casi nada.





YU-GI-OH NIGHTMARE TROUBADOUR

Cartas Dios
Tras ganar el Torneo Experto y conseguir el trofeo "Rey de los Juegos", busca a Ishizu en la zona oeste de la ciudad. Cuando la encuentres, te instará a luchar contra Kaiba. Si consigues vencerle, te dará una carta Dios. Si eliges **Sabiduría,** conseguirás a **Slifer, el Dragón Volador.** Si eliges **Poder,** te harás con **Obelisk, el Atormentador.**
Carta del Dios Ra:
Avanza en el juego hasta luchar con **Marik.** Después de muchos duelos, si tienes a **Obelisk** o a **Slifer** en tu mazo, te ofrecerá cambiar su carta del Dios Ra.



GAMECUBE

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATTALION WARS

Pantallas de bonus:
Consigue acabar las distintas campañas con un determinado porcentaje para poder desbloquear las misiones de bonus. Solo puedes conseguirlas de esta forma, así que ¡ponte las pilas, soldado!

- **Misión de bonus 1:** consigue un 85% en la primera campaña.
- **Misión de bonus 2:** consigue un 85% en la segunda campaña.
- **Misión de bonus 3:** consigue un 85% en la tercera campaña.
- **Misión de bonus 4:** consigue un 90% en la cuarta campaña.



MARIO PARTY 7

Souvenirs secretos:
Algunos souvenirs no están disponibles en la tienda asi, por las buenas, tendrás que conseguir determinados requisitos especiales para poder comprarlos en la tienda:

-**Helicóptero Chop Chop:** juega en el Crucero deluxe hasta conseguir 1000 monedas deluxe para poder comprarlo en la tienda de regalos.
-**Juguete submarino:** juega todos los tipos de minijuegos del crucero para que aparezca en la tienda por 1000 monedas.
-**Lámpara mágica:** completa el modo normal del circuito "el rey del río".
-**Tesoro especial:** completa el modo fácil del circuito "el rey del río" para conseguirlo.
-**El super souvenir:** juega todos los tableros del modo party al menos una vez para que aparezca en la tienda de regalos por 1000 monedas.

Tablero de Bowser:
Completa todos los tableros en el modo solo con cualquier jugador para desbloquear el tablero del Infierno Encantado de Bowser.



ULTIMATE SPIDERMAN

Códigos:
En el menú de controles introduce los siguientes códigos para desbloquear diferentes trucos; oirás un sonido de confirmación si lo haces bien:

- Derecha, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha; **desbloquea todos los personajes.**
- Izquierda, izquierda, derecha, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, abajo; **hazte con los cómics.**
- Abajo, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba, izquierda, izquierda; **desbloquea la galería.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**
- Arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, arriba, derecha, izquierda; **desbloquea todas las marcas del suelo.**

Modos de dificultad:

- Completa 20 eventos en la ciudad y vence a Johnny Storm para conseguir el **modo difícil.**
- Completa 10 eventos en la ciudad y vence a Johnny desbloquear el **modo normal.W**





GAME BOY ADVANCE

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

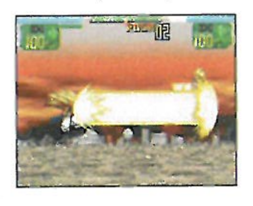
Consigue todos los Extras:

- Al pasarte el juego con Goku en cualquier modo desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y dos **minijuegos nuevos.**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquier personaje.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test.**
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuéntralos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que quieras.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.



DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos:

Completa el modo "Musou" con un guerrero de cada facción para desbloquearlos:

- **Cao Cao:** completa el juego con los Wei.
- **Lui Bei:** pasate el juego con un guerrero Shu.
- **Sun Jian:** completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- **Lu Bu:** completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.

FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes

Para conseguir que un personaje se una a tu causa simplemente tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo nuestras indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9 habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10 habla con él con Duessel.
- **L'arachel:** capítulo 11 habla con él con Efrain.
- **Dozla:** capítulo 11 habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12 ve a la casa que esta más al sur y habla con él con cualquier personaje.
- **Marisa:** capítulo 12 habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15 habla con ella en el turno tres.
- **Innes:** capítulo 15 habla con ella en tres turnos o menos.
- **Syrene:** capítulo 17 habla con ella con Innes.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku

Completa el modo historia al menos una vez con Sora para conseguir el modo Riku. Si, es el modo difícil, lo has adivinado.

Modo versus

Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora con los dos cartuchos para conseguir el modo Riku. Ahora juega en el modo Riku utilizando las dos Advance.

Cartas de invocación

Consigue los siguientes objetivos par conseguir estas cartas de invocación:

- **Completa el nivel Monstruo:** obtienes la carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** consigues la carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** obtienes la carta Tinkerbell Summon.



MARIO POWER TENNIS

Personajes ocultos:

Para desbloquear a cualquier personaje como bowser o DK tienes que ganarle un partido en la final del torneo Peach, en dobles o individual, como tú prefieras.

ULTIMATE SPIDERMAN

Modo challenger:

Completa el juego. Ahora, empieza un nuevo juego en el hueco de la partida guardada, y podrás jugar en modo challenger.

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Minijuegos:

- **Destruir huesos:** completa la misión del gigante Pumpkin para desbloquearlo.
- **Juego de salto:** golpea los barriles que encontrarás cerca del cementerio tres veces seguidas para abrir el minijuego.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

ARTHUR AND THE MINIMOYS

¿Qué tal colegas? Además de 'Cars', ¿sabéis si se preparan nuevas pelis de animación con su correspondiente versión jugable?
Salomón. Barcelona

NA. 'Cars' va a ser una pasada, no lo dudes, pero no será la única peli de animación que se estrene este año. Toma nota de una que acabamos de conocer. Se llama 'Arthur and the Minimoys', y está basada en cuatro obras escritas por Luc Besson y que han vendido 1 millón de ejemplares en Francia. La película contará con una producción de "megahit" y utilizará tres tecnologías diferentes: 2D, 3D y secuencias reales de películas, con un estilo gráfico que va a romper moldes. En esta fantástica aventura, Arthur y sus amigos Selenio y Betameche deben salvar el mundo de los Minimoys de la destrucción. El juego, que llegará en versiones de DS y GBA, se desarrollará el universo Minimoy, con sus pequeños habitantes, creado por Besson. Y en él, los tres personajes deberán combinar sus habilidades para progresar. Trabajar en equipo será la clave. El estreno, para finales de 2006.

NAMCO FANTÁSTICO

Nintenderos todos. Un saludo y feliz año para la revista. Quería saber en qué trabaja Namco últimamente. Gracias.
Luis. Madrid

NA. Feliz 2006 para ti también, Luis. Contamos cinco novedades de Namco para nuestras portátiles. Tales of Phantasia sale en marzo para GBA. Es el primero de la serie TALES que sale de Japón, y combinará elementos del original de Super Nintendo con los del remake de PlayStation. La serie TALES crecerá con la llegada de Tales of Tempest para DS, que acaba de anunciarse en Japón. El protagonista, Caius Qualls, se embarcará en un viaje para encontrar a sus verdaderos padres. Prometen uso total de las funciones DS, eso, y que saldrá a lo largo de 2006. Final Fantasy IV tiene fecha confirmada: estará en marzo en GBA, con una versión mejorada sobre la de Super Nintendo. Con nuevos jefes y una mazmorra original con 50 nuevos niveles. El cuarto título de Namco que jugaremos es todo un homenaje a su historia: Namco Musseum llegará en marzo para Game Boy con un montón de minijuegos clásicos. Y la última, que nos acaban de soplar. El nuevo proyecto para DS se llama Kaitou Ruso... Ya os contaremos más cosas, pero atentos a este juego, promete romper moldes.

Qué tiempos aquellos, cuando jugábamos con Pole Position en los arcades... pronto, esto y más en DS.

LA CARTA DEL MES

ZELDA SE JUGARÁ EN REVOLUTION

Hola, he leído que el nuevo «Twilight Princess» hará uso del nuevo pad de Revolution. ¿Me podéis contar más detalles?
Alfredo. Girona

NA Bueno, bueno, eso es el notición del mes. Y ha circulado como la pólvora por las páginas de Internet y las de las revistas especializadas más importantes. «Zelda Twilight Princess» será jugable en la nueva Revolution, y además, se comenta, estará listo a finales de año, coincidiendo con el lanzamiento de la máquina. Pero que no cunda el pánico. El juego dirigido por Miyamoto y Eonuma es un diseño pensado para GameCube, lo que pasa es que incorporará nuevas funciones compatibles con el mando de control de Revolution, y ya sabéis todo lo que este pad mágico es capaz de hacer, ¿no? Así que buenas y no tan buenas noticias. Las buenas, que Zelda se mantiene como título para GameCube y que será compatible con la esperada Revolution; la no tan buena, que todavía quedan muchos meses para tenerlo. Seremos pacientes.

LA IMAGEN



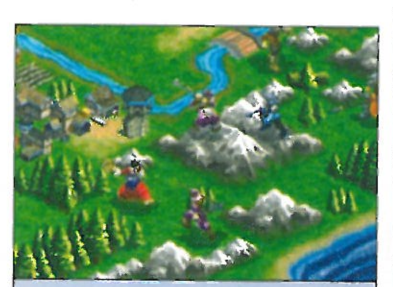
SATORU IWATA, presidente de Nintendo, al fondo en la imagen, debe estar más que satisfecho. Acaban de publicarse los datos oficiales de ventas de Nintendo DS en todo el mundo, y las cifras son para felicitarse: ya hay 13 millones de DS en las manos de los jugadores de todo el planeta.

AGE OF EMPIRES

Soy un superfan de la los juegos de estrategia. ¿Podéis decirme por favor qué se prepara bueno y bonito para mi nueva Nintendo DS?
Juan. E-Mail

NA. Tenemos buenas noticias, amigo Juan. THQ acaba de presentarnos dos novedades la mar de interesantes. Sobre todo para ti. Una es la versión DS de Age of Empires: the Age of Kings. Un clásico entre los clásicos, que invita a crear y desarrollar una civilización. Además de otras funciones específicas DS, el juego incluirá una opción Wi-Fi para cuatro jugadores simultáneos. La noticia es

que llegará en marzo, a principios. La segunda novedad se llama Black & White: Creatures y será una versión muy especial de otro juegazo de PC en el que nos convertiremos en un dios con poder para hacer el bien o el mal a nuestro antojo.



La calidad gráfica de Age of Empires será enorme, casi tanto como la utilización de las funciones DS.

TOP SPIN 2

Hola chicos. Quería preguntaros por dos juegos que no encuentro por ningún lado: Top Spin 2 para DS y Pocket Dogs para Game Boy Advance.
Kai. E-mail

NA. Parece que ninguno de los dos juegos va a estar cuando se dijo en su momento, y mira que lo sentimos. De Top Spin 2 podemos contarte lo que nos ha confirmado Take2, que nada hasta abril. Le están dando los últimos toques al que será primer simulador de tenis para DS. Y respecto a lo de Pocket Dogs, en Ubisoft nos cuentan que se ha retrasado "sin fecha", así que de momento nos quedamos sin esa "versión" de Nintendogs para GBA.

LUCHA A TOPE

Hi amigos de Nintendo Acción. Soy un auténtico fan de vuestra revista, no me pierdo ni una sola entrega desde hace más de 3 años. En agosto me compré la Nintendo DS y me encantan los juegos de lucha y de Pokémon. Me gustaría comprarme un juego de lucha para nintendo DS, he oído hablar de Bleach y de Jump Super Stars. Le ruego que me digan para cuando la fecha de Jump Super Stars y si hay algún juego de lucha ya a la venta para Nintendo DS. Muchísimas gracias y espero ansioso vuestra respuesta.
Jorge Juan Soler. Cartagena

NA Hola Jorge, muchas gracias por ser un lector tan fiel. Te contamos. Acaba de salir Dragon Ball Supersonic Warriors 2, que es una bomba de lucha para tu DS. Si eres fan de Goku y compañía, no debes dejarlo pasar. De Jump Superstars no hay ninguna noticia de lanzamiento, pero sí rumores, y no muy buenos. Se habla de la llegada del juego para finales de año, pero como son rumores, pues eso, mejor no hacer mucho caso. Bleach estaba previsto para ya mismo, para enero, pero parece que se ha retrasado y que no habrá nada hasta marzo. Sí que hemos visto otra cosita que seguro que te va a hacer ilusión. Se llama Guilty Gear Dust Strikers, es de Majesco y tiene una pinta para alucinar, con uso a tope de la doble pantalla. Estaremos atentos.



Guilty Gear Dust Strikers es lo último de lucha que se ha anunciado para DS. Tiene una pinta arrebatadora.

¿LLEGA GOEMON?

Me gustaría que me respondieseis a la siguiente pregunta, ¿Konami España tiene pensado sacar en nuestro país el juego para NIntendo DS Ganbare Goemon? En caso de que así sea, ¿sabéis cuándo llegaría?
Juan Ramón Polo. E-mail

NA. El plan de lanzamientos de Konami España no incluye al gran Goemon, al menos de momento. Hemos consultado sus "fuentes de saber" y nos informan de que en el primer trimestre del año no tendremos Goemon. Se siente, Juan, pero al menos te contaremos que la casa japonesa prepara dos lanzamientos chulos para tu máquina. Uno es Dragon Booster, que está basado en una serie de televisión americana y que traerá dragones, carreras, acción y combate. Lo tendremos en marzo. El otro se llama Frogger Helmet Chaos, y sus dinámicas plataformas aterrizarán en la doble pantalla en un mesecito.



Dragon Booster es el título del juego más potente que prepara Konami para DS. Tendrá acción, carreras...

LO ÚLTIMO DE JAMES BOND

Buenas, colegas. Sé que se está rodando la nueva película de James Bond. ¿Me podréis decir si habrá versión GC?
Gema. Madrid



EL ARTISTA DEL MES

Alejandro Fernández González, nos envía este superdibujo desde **Madrid.** Enhorabuena por tu trabajo, Alex, es flipante. Tus "compis" de Nintendo Acción se han emocionado con tu carta, y más Jimmy, que se siente muy querido.

¡Mario Kart DS para ti!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿PODÉIS CONFIRMAR LA FECHA DE LANZAMIENTO DE ODAMA EN CUBE?
Por supuesto, aparece en la lista de lanzamientos de Nintendo con fecha 31 marzo.

¿QUÉ SABÉIS DE LA VERSIÓN JUGABLE DE LA PELÍCULA 'X-MEN 3'?
Uy, pues una cosita que es muy interesante. Sabemos que Activision quiere lanzar el juego en... esto, sí... ¡¡mayo!!

¿SE PREPARA UN NUEVO JUEGO DE FÚTBOL PARA CUBE O NINTENDO DS?
Sí, EA SPORTS tiene en cartel un Copa Mundial de la FIFA 2006, que saldría en DS, GC y GBA sin fecha definida.

¿ESTÁ CONFIRMADO QUE LLEGARÁ TRAUMA CENTER ESTE AÑO PARA DS?
Confirmadísimo, el juego lo ha firmado Nintendo y estará aquí en marzo, seguro.

¿QUÉ PASA CON EL PLAY-YAN, QUE NO LLEGA?
Todos tranquilos, está previsto para 2006 y llegará, sin duda.

NA. El nuevo James Bond estará en GameCube. La película que está rodando Daniel Craig, que se estrena en el papel del agente 007, se titula 'Casino Royale', y hará la número 21 en la saga de las películas de James Bond. El film podría estrenarse en noviembre de 2006. Se está rodando entre Alemania y la República Checa y, por lo que sabemos, será un remake con muchas novedades de la película del mismo nombre protagonizada por David Niven. Ese 'Casino Royale' se estrenó en 1967, así que mucho va a cambiar el trabajo de Bond. Aunque aún no está confirmado, se da por hecho que las versiones de GameCube y DS están en fase de preproducción.



Craig se estrena como James Bond y, si las noticias se confirman, como héroe de videojuego en GC y DS.

- GAMECUBE
- MAYO-JUNIO
- NINTENDO
- LUCHA

La **mejor lucha** llega a GC con Naruto y sus **colegas ninjas.**

NARUTO CLASH OF NINJA

«Naruto Clash Of Ninja» ha creado una gran expectación debido a la **enorme difusión que han tenido tanto el anime como el manga** del "chaval de naranja". Y tras largos meses de espera, ¡por fin podremos echar unas partiditas con él en España! Nos pondremos en la piel de uno de los **8 luchadores** disponibles, por ejemplo, Naruto, para derrotar a sus enemigos, por ejemplo, los poderosos Ninjas de la aldea de la Arena. ¡Prepárate para **repartir cientos de mamporros, realizar poderosos especiales** y lanzar Kunais y Shurikens a destajo!



¡Toma patada! *Cada segundo veremos patadas de este calibre. El juego estará repleto de movimientos alucinantes que dejarán KO a tu rival en menos que canta un gallo.*



Cámara 3D. *Gracias a la cámara 3D del juego podremos ver el combate desde cualquier perspectiva y también situarnos en cualquier posición del escenario.*



¡Qué escenarios! *Habrá una buena cantidad de escenarios para elegir. Todos ellos serán muy fieles al anime y recrearán cada paisaje visitado por el joven Naruto.*



¡Increíbles efectos! *Todos los movimientos especiales estarán acompañados de efectos que los harán aún más espectaculares. ¡Ten cuidado si te lanzan uno!*



Muchos videos Antes de cada especial veremos una animación del personaje realizando los preparativos para el gran golpe. ¡Vas a fliparlo, chaval!

Naruto y su tropa. En el juego también participarán todos los que acompañan a Naruto en la serie, como Sasuke o el profesor Iruka. En total, ocho colegas.

¡NARUTO Y SUS AMIGOS LLEGAN TRAS UNA LARGA ESPERA PARA ALZARSE CON LA VICTORIA EN TU GAMECUBE!

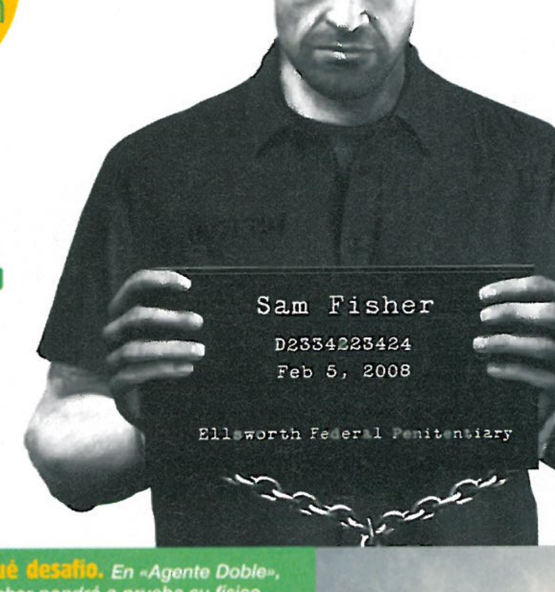
¡Por la espalda! Gracias a la técnica del "cambiazo" podremos aparecer a la espalda del rival... ¡y asestarle un duro golpe!

¿5 Narutos? No te preocupes si ves 5 Narutos en pantalla, este es uno de los movimientos especiales del juego. ¿A que es flipante? Pues espera a ver todos los demás...

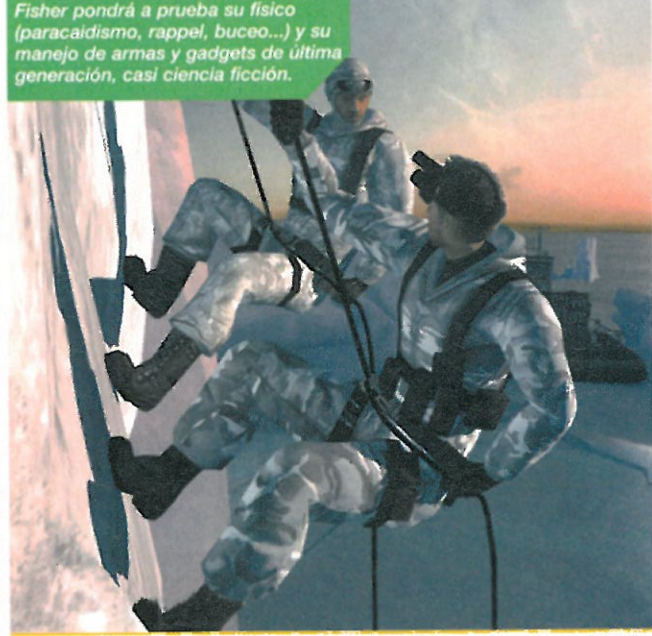
Más **tensión,** más emoción... todo aumentará en Splinter 4.

- GAMECUBE
- PRIMAVERA
- UBISOFT
- JUEGO DE ESPÍAS

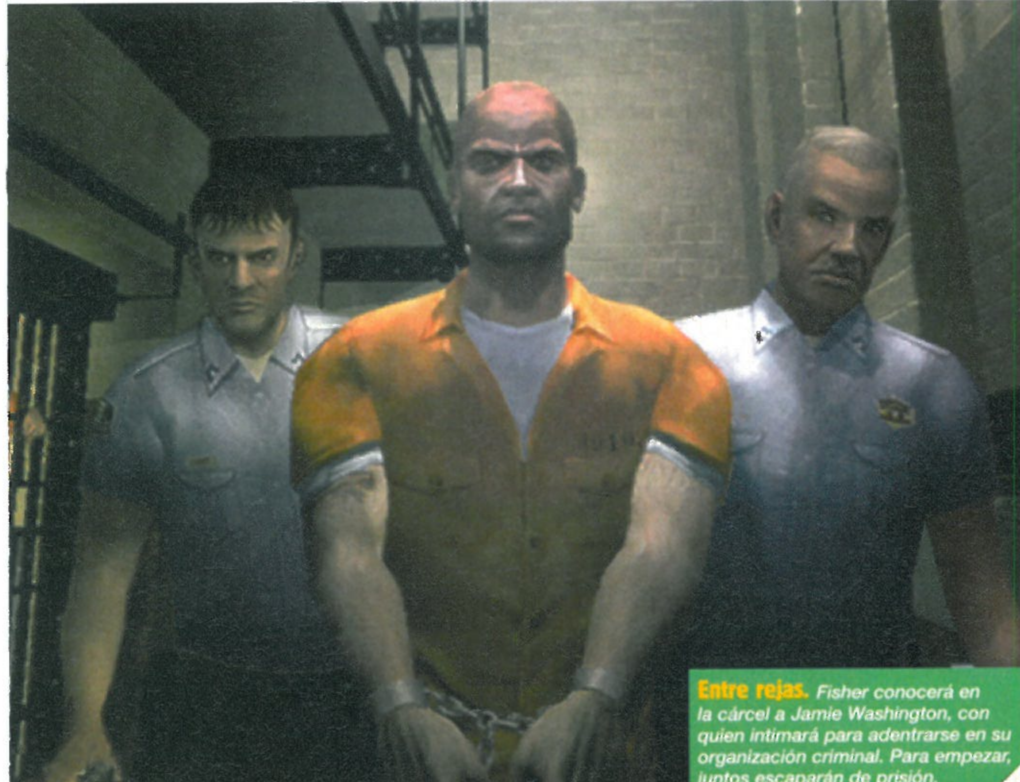
SPLINTER CELL 4 AGENTE DOBLE



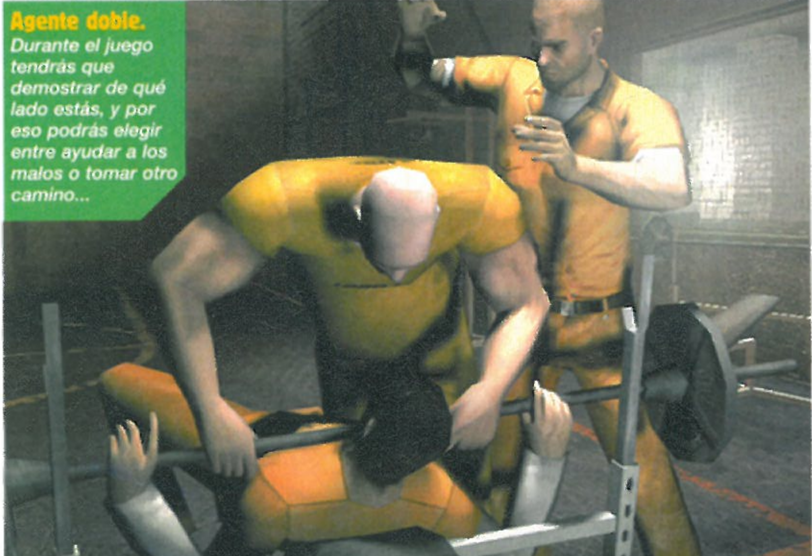
¡Ya tenemos las primeras pantallas del nuevo Splinter! La historia ha pegado un giro gordo, con la jugada de convertir a Sam en agente doble. Fisher deberá jugar a dos bandas: como agente de la NSA se infiltrará en una organización criminal para impedir un ataque terrorista. Los primeros pasos serán en la cárcel, y luego cruzará medio mundo convertido en "falso" criminal, lo que nos permitirá profundizar en la personalidad, ahora mucho más dura, del espía, y decidir junto a él qué camino tomar: ayudar a la banda, forzar que nos pillen...



Qué desafío. *En «Agente Doble», Fisher pondrá a prueba su físico (paracaidismo, rappel, buceo...) y su manejo de armas y gadgets de última generación, casi ciencia ficción.*



Entre rejas. *Fisher conocerá en la cárcel a Jamie Washington, con quien intimará para adentrarse en su organización criminal. Para empezar, juntos escaparán de prisión.*



Agente doble. *Durante el juego tendrás que demostrar de qué lado estás, y por eso podrás elegir entre ayudar a los malos o tomar otro camino...*



Más duro. *El nuevo rostro de Fisher reflejará el momento de crisis que atraviesa (su hija ha muerto) y nos dará una idea de las situaciones que nos esperan durante el juego.*

La **salsa del fútbol** volverá a GC y hará su **debú en DS.**

- GAMECUBE/DS
- MARZO
- EA SPORTS
- FÚTBOL

FIFA STREET 2

¿Tienes ganas de salir a la calle y echar una "pachangüela" con los del barrio? Pues, si esperas a marzo, podrás sustituir a "los del barrio" por estrellas del fútbol profesional. «FIFA Street 2» propondrá **partidos de 4 contra 4 en campos de futbito improvisados,** repartidos por las más famosas ciudades futboleras. ¡Y podrás elegir entre **más de 300 futbolitas reales y 20 selecciones nacionales!** Si quieres hacer ejercicio, vale, pero si lo que te gusta es **regatear a todo el mundo,** mejor que el ejercicio lo haga Ronaldo, ¿no?



Regatea como quieras. *El control se basará en la habilidad de ambos jugadores. Es decir, la tuya y la del futbolista que manejes. ¡Si los dos sois buenos, vas a fliparte mucho!*

¡Por los suelos! *Este fútbol seguirá siendo muy rápido y dinámico. El balón pasará visto y no visto entre los jugadores, y si llegamos tarde acabaremos como el 3 amarillo.*



¡Patapum p'arriba! *Las tácticas en un campo de juego improvisado no tendrán mucha importancia. Con que llegue un buen pase...*

También en DS. *En DS podrás echar partidillos con las mejores estrellas de las selecciones más famosas... ¡y un genial modo multi, para 4 jugones e inalámbrico!*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...







¡¡Descubrimos los proyectos más secretos!!

¡ASÍ SON LOS NUEVOS JUEGOS DE POKéMON!

Nuestro servicio de espionaje se ha colado en el cuartel general de Pokémon y ha conseguido información exclusiva de Pokémon Ranger, Perla, Diamante y la nueva generación.



¡A TOPE CON NINTENDO DS!

● ¡Descubriréis imágenes increíbles y los últimos datos de **RESIDENT EVIL DS, ANIMAL CROSSING Y BRAIN TRANING**, los tres juegos más esperados para la doble pantalla!

GUÍAS DE ESTRATEGIA Y MUCHOS TRUCOS

● Segunda entrega de la guía de **POKéMON ESMERALDA**, y segunda y última entrega de la guía de **POKéMON XD**. Contienen información altamente secreta. ¡No te lo puedes perder!



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff



Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Javier Salazar, David Gómez, Guillermo Andrade, Guillermo Pedernal

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por ojd



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A



MOVILTEMAS
MUCHAS MAS NOVEDADES EN WWW.MOVILUNIVERSO.COM
ENVÍA TEMA14
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU VIDEO PREFERIDO AL 7494
2252
2607
TODAS LAS POSTURAS EN TU MÓVIL
KAMASUTRA 3786 ¡HAZTE TODO UN EXPERTO!
MUCHOS MAS !!
3786 KAMASUTRA
3509 HADAS
2979 GNOMOS
2250 CALAVERAS
2808 CHICAS EN BIKINI
2896 DRAGONES
3431 BRUJAS
2223 COCHES
2806 TETAS
3411 CHICAS SEXY
3413 LOBOS
2132 CULITOS DE ENSUEÑO
KING KONG
5251
¡¡ LA PELÍCULA DEL MOMENTO !!
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
URBAN
SONIBROMAS
ENVÍA POL82
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 60 87* *solo para códigos numéricos
ANIMA A TU EQUIPO CANTOS FUTBOLEROS
79070 Alé Zaragoza alé
79069 Zaragoza, Zaragoza, Zaragoza
79071 Villareal, Villareal, Villareal!
79072 Amarillo el submarino es!
79073 Valencia, Valencia, Valencia!
79074 Somos fieles a tu historia alé Valencia Alé!
79075 Vamos Pablito Aimar!
79076 Alé foza Valencia Alé!
79077 Real Sociedad, Real Sociedad!
79078 Racing, Racing, Racing!
79079 Todos a una gora Osasuna!
79080 Alé Osasuna Alé!
79081 Mallorca, Mallorca, Mallorca!
79082 Yo te daré te daré una cosa
79083 Málaga, Málaga, Málaga!
79084 Getafe, Getafe, Getafe!
79085 Espanyol te quiero
79086 Depor, Depor, Depor!
79087 Alé Deportivo alé!
79088 Dale de dale Depor dale de
79089 Riazor
79090 Celta, Celta, Celta!
79091 Ese Cádiz Olé!
TOP SONIBROMAS
77762 Como el luisma no se entera
77158 Darth Vader
77166 Doctor Maligno
77000 20th Century Fox
77325 Nos hacemos unas pajillas
77435 Osen te cojo el telefono
77176 Españoles Franco ha muerto
77257 Manolo cabeza webo
77258 Coge el puto telefono cabron!
77894 Richard coge el telefono que viene el payo verde
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77148 Te llama la guardia civil
78186 Torrente presentando Torrente 3
77093 Lobo
77224 El bueno, el malo y el feo
77252 Septimo de caballeria
77116 R2D2
77269 Chinita ven aqui
77281 Cogelo que es tu camello
77282 Coge el telefono que esta sonando
Muchas Mas !!
78694 El Luisma
78683 Jabali enfadado
78494 Doctor Maligno
78495 Aqui no hay quien viva
78496 Franco
78491 Franco desde la tumba
78187 Es la hora de un briconsejo
77786 Que nasa neeeeeeeeeng!
Mas novedades en www.moviluniverso.com
usalos como tonos de llamadas !!
GEMIDOS
79067 El Luisma tiene un orgasmo
78501 Chiquito tiene un orgasmo
78497 Boris tiene un orgasmo
77957 Sharapova gemidos en la
77007 Orgasmo Rubia
77010 Gemidos 2
77009 Gemidos rapidos
77006 Gemidos
78498 Orgasmo placentero
78499 Otro orgasmo placentero
78500 Chica teniendo un orgasmo
NUEVOS
79032 Luisma toooomaa
79033 Las drogas son malas
79068 Gol de la selección
78695 Emilio pofavó
78696 Cuñao
78697 Gollum
78698 Mariano Pofavó
78699 El Neng
78700 Torrente
78701 Doctor Maligno
78702 Mamón
78703 El Rey
78788 Mamón ni puto caso
78789 Joputa menuda zorra
78790 Joputa eres un mamón
78869 Gol del Barça
78870 Gol del Madrid
TAMAGOCHIS
AHORA EN MOVIL
ENVIA PET16 + ESPACIO + CÓDIGO AL 5477
TIGRE cod 1689
RAYCONEJO cod 1688
PANDA cod 1545
CUKY cod 1546
TIGRE es una mascota para tu móvil. A Tigre el gato le encanta llamar la atención, pero ten cuidado que no le mimes demasiado o no te echará cuenta. Mantenle bien alimentado y asegurate de que haga ejercicio y se quedará contigo para siempre.
Y no te olvides de los más pedidos:
1690 YONKI-Drogui
1691 Rapero-MC2
CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
Envía CONFIG2 al 7808
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
POLIFONICOS
o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 60 87
ENVÍA TONOS97 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
Buscatonos: envía TONOS97 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494
TOP
83189 Real Madrid
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
84290 To Zanarkand
84724 El bueno, el malo y el feo
84064 Darth Vader
85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
83808 Himno de España
80125 Mortal Kombat
83737 Dragon Ball Z
80044 Rocky
80074 El equipo A
84440 El señor de los anillos
84937 Kill Bill - Silbido
85416 Pokito a poko
85529 el último mohicano
85508 Pasión de gavilanes
85606 Vals de Amelie
85378 ¡Qué pasa neng!
ESPAÑOLAS
85317 Nada fue un error
85302 La tortura
85514 Te regalo
82935 Noches de bohemia
85944 Eras tu
82652 Fiesta Pagana
85425 Dias de verano
85504 Soldadito marinero
85342 Devuelveme la vida
85503 So payaso
86042 Hablame del sur
82625 Esto es pa ti
85578 Magic Alonso
85303 Caminando por la vida
85899 Volveré
84997 Vallo la pena
85887 Antes que ver el sol
85119 Buscate un hombre que te quiera
85495 Te haria una casita
CINE Y TV
84940 Sexo en Nueva York
80150 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
80017 Mision imposible
85894 Popcorn - Axel F
83883 Fraggle Rock
84207 El Padrino
80096 Pulp Fiction
80108 Benny Hill
84231 Bar coyote
85441 Verano azul
84759 Gladiator
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
80498 El fantasma de la opera
85219 Volkswagen Golf
80025 Los Simpsons
83687 This is halloween
84798 Dirty Dancing Time of Life
83648 La Familia Munster
85889 Solo tu encuentras leña
87286 Anuncio loteria navidad
84692 Rasca y pica
84437 Shin Chan
83838 Negrito del Colacao
80048 El coche fantastico
83658 Star Wars
85545 Amarte así - Frijolito
84233 La historia interminble
84697 CSI Las Vegas
85083 Aquí no hay quien viva
80014 James Bond
80043 The Terminator
80131 Buffy Cazavampiros
DISCO TECNO
86041 Love generation
85288 Four to the floor
86093 Equador
85212 The world is mine
85439 Axel F
80056 Insomnia
85408 Enjoy the silence 2004
80153 I Will Survive
NOVEDADES
88001 Carlota
87986 My humps
87304 All apologies
87305 The man who sold the world
87306 Mama used to say
87307 Encore
87909 If I cant
87910 I get a kick out of you
87911 These are the days
87912 Bringin on the heartbreak
87913 Principio de incertidumbre
87914 Drips
87915 Anxiety
87916 Fly away
87917 Mr Jones
87918 It Cant Come Quickly Enough
87919 Lovers in the backseat
87920 Mary
87921 Music is the victim
87922 Principe de los gatos
87923
87924 Heart-shaped box
87925 Dude (Looks like a lady)
87926 Frontin
87927 La primavera
87928 Shape of my heart
87929 Bedshaped
87930 Cant stop now
87931 On a day like today
86227 Secret
86924 Machete
86925 Anuncio Iaca Amstel
86965 La marimorena - Tecno
86966 Los peces en el rio
86968 Los Reyes - Tecno
86967 Campanas de belen
86969 Adeste fideles - Tecno
86970 Campana sobre campana
86972 Mirame
86973 Ella y yo
86974 Ale Palencia Ale
87284 La primavera trompetera
87287 Hogueras y candiles
87288 La Virgen y San José
87295 Solo quiero amanecer
HIMNOS FUTBOL
82172 Barcelona
84362 Champions League
84094 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84490 Asturias patria querida
84494 La internacional
82100 Betis
84436 Centenario Real Madrid
84489 Es segadors
84492 Real Sociedad
84895 A las barricadas
84492 Himno de Galicia
84497 We are the champions
83258 Sevilla F.C.
83477 Real Zaragoza
83247 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
84798 Himno del Betis
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
POP ROCK
85541 You´re beautiful
85975 Hung up
85489 Lonely
85329 Don´t phunk with my heart
85588 Tripping
80239 Final Countdown
85836 Angels
80217 Satisfaction
85971 Mi dulce niña
85973 Pon de replay
80726 No woman no cry
85586 Wake me up when september ends
84976 American idiot
85969 Crazy
85345 What you´re made of
85307 Welcome to my life
85558 Have a nice day
86028 Regresa a mi
84208 Losing my religion
80472 Every breath you take
85557 These boots are made for walking
85928 Getaway
FONDOS
ENVÍA WAP33
o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 60 87
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
ej: WAP33 45605 (imagen Flor) al 7494
TOP
41084 45578 45534 45605 45494 39255 43129
36455 39095 37489 35427 45633 45639 46413 46415
NOVEDADES
46498 46499 46500 46501 46502 46503 46504
46505 46506 46507 46508 46509 46510 46540
45593 45599 45600 45601 45602 45603 45598
Te Deseo
¡BUENA SUERTE!
Llamanos!!! Atencion al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atencion al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO; SÓLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41090 SEVILLA; FROGGIE S.L.; CIF B-91109454.



3+
www.pegi.info
Nintendo
tamaño real
GAME BOY micro
Reduce el tamaño.
Aumenta la emoción
Estrena tu nueva consola
con los ultimos juegos de Game Boy Advance.
DONKEY KONG COUNTRY 3
MARIO power TENNIS
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
© 1994 - 2005 Nintendo. Game by Rare.Rareware logo is a trademark of Rare.
© 1995 - 2005 Nintendo. TM, ® and Game Boy Micro are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
www.nintendo.es